SUPPLEMENTO A VIDEOGIOCHI PER COMPUTER # 01 DIC 2004

SPECIALE GIOCHI FREEWARE

A SOLI 4,90 EURO CON CD

35 GIOCHI IN REGALO!

UNA RACCOLTA DI GIOCHI IMPERDIBILI PER UN DIVERTIMENTO INFINITO!

NEL CD:

OUT OF ORDER

LA RINASCITA DELLE AVVENTURE PUNTA E CLICCA

FLATSPACE

TRA AZIONE E STRATEGIA, L'EREDE DI ELITE

GENERALLY

SU DI GIRI LUNGO PISTE FOLLI!

E IN PIU' → EMULAZIONE TUTTI I PROGRAMMI E I SITI DA CONOSCERE

PMA INTERMEDIA
spedizione in abbonamento postale comma 20/b L.662/96 Roma
ISSN 1824-7318
9 771824 731012 40001

ROME TOTAL WAR

IL MIGLIOR STRATEGICO IN TEMPO REALE MAI USCITO SU PC!

GIOCALO SUL CD

AVVENTURA!

AZIONE!

PUZZLE!

STRATEGIA!

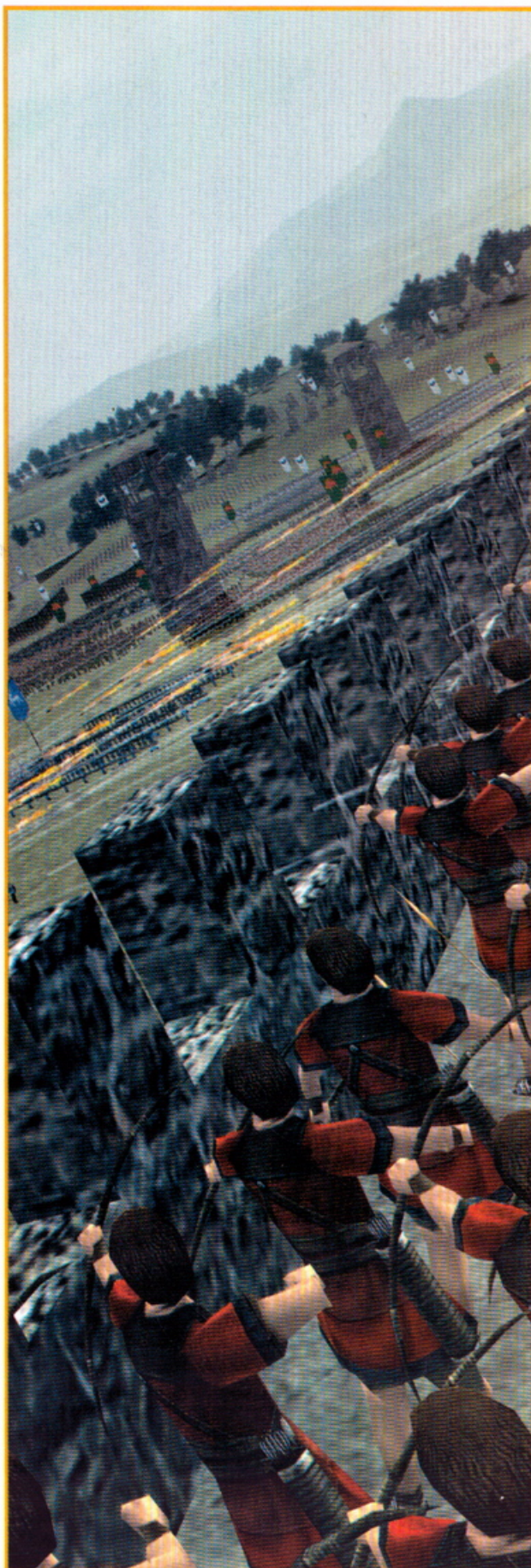
GdR!

VINCI 5 GIOCHI COMPLETI PER PC!

Editoriale

Speciale Giochi Freeware

Freeware & Dintorni

Quando si dice "freeware" si pensa istintivamente a un titolo sviluppato in fretta e furia, a tempo perso, magari con tanto talento ma sicuramente senza budget. Inferiore, per forza di cose, a qualsiasi prodotto uscito da uffici professionali (che poi all'interno sono quanto di più normale, relativamente alla loro assurdità, potete aspettarvi) appartenenti a multinazionali che staccano assegni con tanti zeri (dopotutto l'ufficio marketing valuta e autorizza). Senza esagerare, diciamo che di tutte queste affermazioni quelle vere sono molte meno di quante potreste pensare. Perché se è vero che c'è chi si dedica allo sviluppo di freeware quando capita, con ritmi che di certo non possono essere paragonati neanche lontanamente a quelli della più piccola software house di questo mondo, è altrettanto certo che da qualche anno a questa parte i "giochini" free hanno fatto il loro bel salto di qualità e che freeware è sinonimo, per molti, di una vera e propria filosofia. Internet libero, dicono alcuni, giochi liberi da qualsiasi restrizione e scopo commerciale, fanno eco altri. E lo dicono con tale convinzione che anche lo shareware (software che può essere provato liberamente privo di alcune features, disponibili solo dopo successiva convinzione e regolare pagamento) viene a volte contestato in maniera più che decisa. Lo ammettiamo, sembra(va) un'utopia anche a noi vedere giochi amatoriali proporsi come valide alternative a titoli "professionali".
Proprio per questo, quando si carica un freeware, viene istintivo (come dicevamo prima) aspettarsi sprites spixellati, animazioni minimaliste, meccaniche di gioco spartane. Proprio per questo, le sorprese sono a volte ancora più piacevoli. Non staremo a dilungarci oltre su qualcosa che potete provare con mano già da questo momento, ma su un'ultima cosa vogliamo provare a farvi riflettere.
Ci sono generi (sparatutto, avventure), vecchie glorie, serie, che sono scomparsi perché il mercato semplicemente non ha più spazio per loro. Sono proprio questi che rinascono continuamente e con risultati sempre migliori, solo per passione. E proprio per chi, come noi e voi, questa passione ce l'ha ancora. A queste condizioni, come si fa a non rendere omaggio a questo silenzioso e affascinante meccanismo?

SPECIALE FREEWARE
Supplemento a
Videogiochi per Computer 01 del 2004
Registrazione presso
il Tribunale di Velletri
con il n. 9/03
ISSN 1824-7318

SI RINGRAZIANO
Francesco Bernacchio, Roberto Cifra, Fabrizio Onori, Matteo Boccolini, Pietro Spina, Flavia Ceccarelli, Marzia Fatarella, Marco Manfredda

PROOF READER
Michelle De Ville

GRAFICA ED IMPAGINAZIONE
(MP Studio:)
Alessandro Benedetti
(Direttore di produzione),
Antonio Flocco, Maurizio Isopo.

PRESIDENTE
Antonio Natale

DIRETTORE RESPONSABILE
Ugo Consolazione

DIRETTORE EDITORIALE
Pasquale Ruggiero

ASSISTENTE DI PRODUZIONE
Alessio Danesi

AMMINISTRAZIONE
Laura Marinelli
Tiziana Silvestri

RESPONSABILE SPEDIZIONI
Paolo Nanna

STAMPA
Rotoeffe - via V. di Cancelliera, 2/4/6
00040 - Ariccia (RM)

DISTRIBUZIONE
SO.DI.P di Angelo Patuzzi spa
Via Bettola, 18 - Cinisello Balsamo (MI)

EDITORE
PMA Intermedia srl
Via Cancelliera, 60
00040 Ariccia (Roma)
Tel. 06.9341045 - Fax. 06.93494233
e-mail: pcgw@magicpress.it

Contenuti

Speciale Freeware

IMPORTANTE: ISTRUZIONI PER L'USO

Cliccando sul tasto Installa dall'interfaccia del CD, verrà creata unacartella di file sul vostro computer. Per far partire il gioco,dovrete cercare il file eseguibile in questa cartella e lanciarlo.

Indice dei giochi

www.browser.fun

HATTRICK - Il fantacalcio va online

Ad Hattrick dobbiamo dedicare una piccola menzione d'onore. L'impatto con questo gioco non è dei più felici, visto che dopo essersi registrati bisogna aspettare anche diversi giorni per l'assegnazione di una squadra.
Chi persiste e si concede il tempo di capire come funziona questo manageriale, viene però ricompensato abbondantemente. Giocatori unici per ogni squadra (non parliamo di fantacalcio nel senso più classico del termine, attenzione), gestione di allenamento, squadra giovanile, specialisti, e poi calcio mercato, federazioni, partite (testuali) in tempo reale. Solo elencare le features richiederebbe una lista troppo lunga e noiosa da leggere. Potete impiegare molto meglio il vostro tempo registrandovi, alla prima pallonata virtuale ci ringrazierete.

DOVE TROVARLI

Visto che siamo buoni vi risparmieremo la fatica di cercare i titoli che abbiamo nominato sul buon Google. Eccovi i link delle nostre scelte preferenziali di questa sottovalutata categoria. Buona navigazione!

HATTRICK - *www.hattrick.org*
RUNESCAPE - *www.runescape.com*
NATIONSTATES - *www.nationstates.net*
GLOBULOS - *www.globulos.com*
ONLINE TENNIS - *www.onlinetennis.de*

Altro giro, altra sfaccettatura. Il divertimento ha tante forme e alcune passano (a volte stranamente inosservate) direttamente da internet, tramite il nostro browser, sui nostri pc, senza traccia di programmi da scaricare o eseguire.

Divertirsi con un browser, si può? La risposta è sì (e sarebbe anche il caso di scriverla maiuscola se non fosse troppo antiestetica), e fidatevi: questo è un sì parecchio deciso. La scena si è parecchio evoluta e, tra una sperimentazione e l'altra, adesso è possibile trovare comunità e bacini di utenza veramente grandi che ruotano intorno a un semplice gioco via browser. I casi più eclatanti che ci vengono in mente sono **Hattrick** (se amate calcio, fantacalcio, manageriali e simili non lasciatevelo scappare… anche perché è lontano solo un click) e **Runescape** (tutto un altro genere, fantasy ed MMORPG vi dicono niente?), due ottime dimostrazioni di come un'idea può essere tanto semplice quanto vincente, anche dal punto di vista economico: invece di limitare l'accesso ai soli iscritti paganti, questi giochi (e molti altri come loro) permettono infatti di giocare normalmente senza mai pagare alcuna quota e di riservare ai membri che decidono liberamente di registrarsi (pagando) opzioni e features aggiuntive, che però non avvantaggiano in alcun modo. Se dopotutto è lecito aspettarsi un manageriale di calcio e un GDR online, in rete si possono trovare giochi di tutti i tipi, dall'intricato **NationStates**, dove lo scopo è governare un popolo (non è facile come suona), al multiforme **Globulos**, che permette di scegliere tra vari tipi di competizione che vedono protagonisti delle creature simili appunto a… globuli. Di una specie molto cattiva però. Per tornare allo sport, anche **Online Tennis**, i cui iscritti sono aumentati vertiginosamente negli ultimi tempi (al punto di scontentare molti tennisti virtuali rimasti troppo spesso esclusi dai tornei), è un ottimo esempio di come si possa realizzare senza dispendio di risorse un manageriale di buona qualità.

Questi sono solo piccoli esempi di una moltitudine di titoli, spesso falcidiata da una impietosa ma necessaria selezione naturale portata avanti dagli utenti. Là fuori c'è tutto un web pieno di giochi via browswer adatti a tutti i gusti e, cosa non trascurabile, ai pc e alle connessioni meno performanti.

Iniziate pure con quelli che vi abbiamo proposto, ma se volete continuate pure a scavare in giro per la rete, anzi ve lo consigliamo: siamo tutti esploratori in cerca della nostra finestra perfetta, dopotutto.

> Vai a sud
"La porta è chiusa a chiave"
> Sblocca porta
"Sblocchi la porta"
> Vai a sud
"La porta è chiusa"
> Apri porta...

I figli segreti di Guybrush

E via di seguito. Prima le avventure erano tutte così, centinaia di righe di testo, un interprete dei comandi più o meno intelligente (il parser) e un livello di difficoltà medio abbastanza alto. Poi venne il punta-e-clicca, dove la grafica ha sostituito la nostra immaginazione, l'era LucasArts, e quello che viene considerato il periodo d'oro delle avventure. Ma questo potreste già saperlo, e non è un riassunto quello che vogliamo fare.

Vogliamo invece parlarvi di una sorta di Rinascimento silenzioso di questo genere, di una vena sotterranea di creatività che nel modernissimo e freddo 2004 dà vita a titoli su titoli appartenenti a questo genere, di cui potete ammirare alcuni tra i migliori esempi nella nostra sezione dedicata all'avventura. Ma quello che forse non sapete è che online si possono trovare numerosi tool di sviluppo con cui creare avventure di questo genere. Strumenti validissimi (ne sia testimonianza il fatto che con essi sono realizzate quasi tutte le avventure freeware trovabili online) che non aspettano altro che di essere utilizzati, magari proprio da voi, per creare l'avventura che avete sempre sognato. Il più popolare e apprezzato è probabilmente l'Adventure Game Studio **(http://www.adventure gamestudio.co.uk)** , AGS per gli amici, che raccoglie intorno a sé una comunità di proporzioni non indifferenti e soprattutto la sua esperienza, i suoi giochi, i suoi script pronti a mettere sulla strada giusta gli aspiranti sceneggiatori di avventure. Il processo di creazione è veramente semplificato al massimo e permette di ottenere risultati decenti anche con un minimo di applicazione e conoscenza, anche se i risultati migliori vengono con l'apprendimento del linguaggio di script (utile ad esempio a creare intermezzi).

Anche se la nostra scelta consigliata rimane proprio l'AGS, vale la pena citare anche AGAST **(http://www.allitis.com/agast)**, ugualmente valido ma interamente basato sullo scripting e quindi più difficile da apprendere senza esperienza. Sulla stessa linea si pone MAD **(http://madproject.sourceforge.net)**, un motore creato per emulare specificamente le vecchie avventure Sierra ma anch'esso ampiamente personalizzabile (non così facilmente come si può pensare). Proseguiamo con AGI Studio **(http://www.nailhead.org/agistudio)**, un progetto portato ora avanti da uno sviluppatore diverso da quello originale e anche in questo caso fortemente legato all'abilità di creazione e gestione degli script,anch'esso supportato da una discreta comunità **(http://www.agidev.com)**.

L'ultima segnalazione va invece a Wintermute **(http://www.dead-code.org)**, recentemente aggiornato. Per dovere di cronaca segnaliamo anche due editor shareware, consigliati solo se avete già esaurito quelli già menzionati. Si tratta di SLUDGE **(http://www.hungrysoftware.com/#/tools/sludge)**, con cui è stato realizzato l'ottimo Out of Order che potete trovare nel nostro CD allegato, e Adventure Maker **(http://www.adventuremaker.com)**, il cui pregio maggiore è di essere utilizzabile senza conoscenze di scripting e programmazione.

Il costo di registrazione per questi due tool è rispettivamente di 50 e 29 dollari: un'inezia se avete passione e idee da vendere, ma per creare il vostro piccolo Guybrush e la sua avventura avete già sufficiente materiale freeware a portata di click su cui contare.

Molto spesso ritornano. I remake...

Per fare un gioco non serve sempre un'idea. No, non stiamo parlando delle scopiazzature più o meno varie che esistono in commercio (se pensiamo che gli emuli di Lara stanno ancora spingendo casse qua e là...), ma più precisamente dei remake, una vera invasione di titoli che spuntano in ogni dove ispirati ai grandi classici del genere, e non solo. Come dicevamo, i remake possono essere considerati un genere a sé stante: sono moltissimi gli sviluppatori che si dedicano alla ricostruzione (spesso migliorata) di grandi titoli del passato, e interi siti sono dedicati proprio a queste riedizioni. Se di primo acchito viene naturale considerare anche questi giochi come scopiazzature, e già sarebbe qualcosa visto che il costo è comunque zero, quella che c'è dietro ogni remake può essere definita solo come passione pura. Spesso questi lavori sono portati avanti da una sola persona che vuole far rivivere i suoi giochi preferiti del passato e che soprattutto permettono a tutti di recuperare una versione aggiornata, migliorata e funzionante di un vecchio compagno di pomeriggi dedicati al gioco. Anche in questo caso le comunità non mancano: un esempio per tutti è Retro Remakes (**http://www.remakes.org**), sito promotore e ospite di competizioni periodiche regolarmente sponsorizzate.

Oltre a segnalare il sito, sperando di fare cosa gradita a chi cerca una versione funzionante del vecchio classico del suo cuore (probabile che lì lo troverete), è proprio della competizione più recente, terminata l'1 dicembre, che vi vogliamo parlare. Poco prima della chiusura delle iscrizioni il numero di giochi iscritti toccava le 75 unità, comprendendo titoli come Hawkeye, Shinobi, e Football Manager solo per citarne alcuni.

Se dopo aver dato un'occhiata ai vincitori e fatto incetta di giochi ne volete ancora (ci sono anche i vincitori della passata edizione) non vi resta che fare un giro anche su RetroSpec (**http://retrospec.sgn.net**), dove la maggior parte dei titoli disponibili per il download si rifà a vecchi classici dell'era Spectrum. Ultimo dei nostri favoriti, che non possiamo mancare di segnalarvi, è lo spagnolo Remake Zone (**http://remakeszone.com/?lng=english**), dotato anche di traduzione in lingua inglese a cui arriverete direttamente con il nostro link segnalato. Collegamenti a parte (è facilissimo trovarne con un po' di ricerche), c'è una cosa che non possiamo linkarvi o farvi trovare sul CD: il culto di questi grandi classici e la convinzione che la loro bellezza non derivi solamente da un generico "effetto nostalgia".
Queste cose le potete sperimentare da soli: concedete un po' di tempo a uno qualsiasi di questi titoli e scoprirete che, con qualche accorgimento, giocare un vecchio classico con le giuste correzioni può essere un'esperienza che va oltre i bei ricordi.

GLI ATTREZZI DEL MESTIERE

Programmatori non si diventa, ed è questo che frena molti giocatori a dare libero sfogo alla loro creatività e realizzare il gioco ideale che da sempre galleggia nelle loro teste. Chi è dotato di tanta volontà può però trovare aiuto in una serie di strumenti di programmazione e comunità che facilitano le cose, e verso i quali ci affrettiamo a indirizzarvi.

DARKBASIC - *http://darkbasic.thegamecreators.com*
DARKBASICPRO - *http://darkbasic.thegamecreators.com*
BLITZBASIC - *http://www.blitzbasic.com*
DIV ARENA - *http://www.div-arena.com*
CLICK TEAM - *http://www.clickteam.com/English/index.php*

... e le loro muse. L'emulazione in rete

Ci avete provato, ma i remake non hanno il sapore giusto. Quello che cercate deve avere il sapore malinconico di una volta e, se avete ancora qualche vecchio computer o console del passato, non avete la voglia di montare di nuovo il baraccone, che tra l'altro non entra più nello spazio che dedicate alla vostra postazione di gioco. Fa niente, potete comodamente giocare praticamente qualsiasi classico del passato comodamente seduti dove siete. Qualche nozione: non diamo per scontato che conosciate la magica sigla MAME (Multiple Arcade Machine Emulator) e in questo caso non possiamo non mettervi a conoscenza di questo fantastico software in grado di emulare parecchi dei vecchi giochi da sala. Senza entrare nel dettaglio, vi rimandiamo al sito ufficiale (vedi box) per saperne di più. Di lì a recuperare informazioni, trovare comunità, farsi prendere dall'emulazione dei coin-op, il passo è breve e per niente difficile. Ma per i palati più raffinati è possibile andare anche più indietro, ai tempi in cui le macchine da gioco si chiamavano computer (spesso Commodore) e le console ancora non esistevano.

Commodore Amiga e C64 sono probabilmente i computer più emulati in assoluto, con più di un emulatore disponibile per ciascuno dei due. Nel caso del C64, la scelta che vi consigliamo è il VICE, completo e rifinito al massimo nonché molto leggero anche per i PC meno performanti. Ottima alternativa è anche il CCS, che tra l'altro supporta nelle sue ultime versioni anche il multiplayer tramite internet. Quasi indispensabile, per quanto riguarda la scena Amiga, WinUAE, anche se è necessario spendere un po' di tempo per apprenderne i parametri di configurazione. Parlando di multiplayer online, l'immancabile tool per chi aspira a questo tipo di gioco si chiama Kaillera e permette, attraverso l'utilizzo contemporaneo di un altro emulatore, proprio di giocare con chi volete tramite la rete, praticamente senza lag anche nel caso di connessioni meno prestanti. Se l'emulazione vi va bene ma già la sola scritta 8-bit vi fa sentire "antichi", il simpatico NeorageX, l'emulatore NeoGeo leader incontrastato nel suo settore, che richiede un semplice Pentium per girare alla grande. In tempi più recenti, infine, anche piattaforme relativamente recenti come PlayStation e Gameboy sono state emulate con tentativi più o meno riusciti (molto di più nel caso Gameboy), ma il consiglio in questo caso è di giocare sulle (economiche) piattaforme originali… meno problemi, più soddisfazione. Per chi preferisce emulare tutto l'emulabile, esistono in circolazione perfino emulatori di Macintosh per PC, ma non siamo qui per spingervi a esperienze così estreme. Accontentatevi di quello che c'è in giro (che è tanto), tenete sempre un occhio di riguardo verso le questioni legali (che sono spesso complicate) e partite pure in cerca del mito personale della vostra giovinezza videoludica (che sicuramente ricordate). Le fonti su cui contare le trovate tutte nel box: buon retrogusto a tutti.

LE RISORSE

Emulare sì, ma da dove cominciare? Iniziate a seguire i link qui in basso, dove troverete tutto ciò di cui avete bisogno, e seguite i forum del caso per capire come far funzionare il complicato (ma non sempre) emulatore di turno. Scoprirete che a conoscerle, certe cose diventano molto più facili di quanto possa sembrare.

VICE
Uno dei migliori emulatori di Commodore64 e 128 in circolazione. Trovate il link su qualsiasi sito che ospita giochi C64, ma vi facciamo saltare il passaggio della ricerca:
http://www.viceteam.org

C64GAMES.DE
Uno dei siti più completi sul Commodore 64, offre anche il download degli emulatori più famosi. Di origini tedesche ma disponibile anche in lingua inglese.
http://www.c64games.de

WINUAE
L'unica vera scelta quando si tratta di emulare il glorioso Amiga. Relativamente complicato da configurare per chi è alle prime armi.
http://www.winuae.net

AMIGA POWER
Un'ottima raccolta di titoli Amiga, anche se irrisoria in quantità rispetto a tutta la gamma di giochi uscita per questo computer.
http://www.amigapower.tk

MAME
L'emulatore più cliccato di sempre, rilasciato online per la prima volta nel 1997. Attualmente alla versione 0.88.
http://www.mame.net

KAILLERA
Emulatore di multiplayer per emulatori. A parte i giochi di parole, Kaillera è esattamente questo. Alcune versioni del MAME lo incorporano direttamente.
http://www.kaillera.com

Rome: Total War

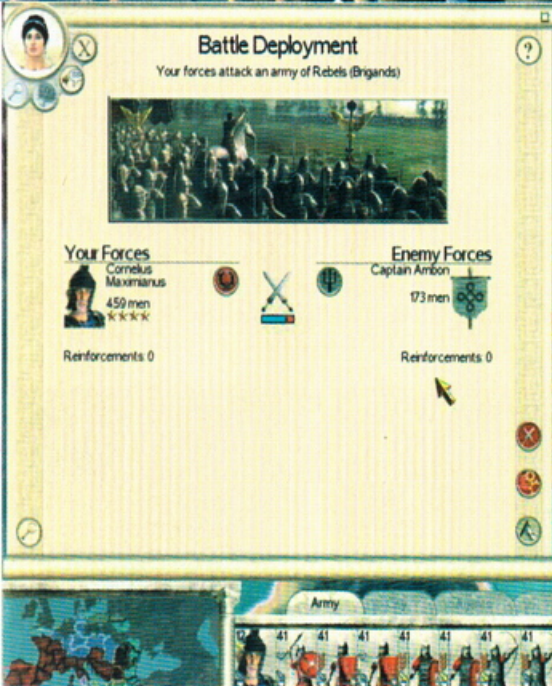
Il panorama PC non difetta certo di titoli validi, né per genere (e sottogenere) né per approccio, tecnica o qualsiasi altro aspetto vogliate. Perché vi diciamo questo? Solo per spiegare che quando è venuto il momento di scegliere una demo da proporvi, c'è stato l'imbarazzo della scelta.

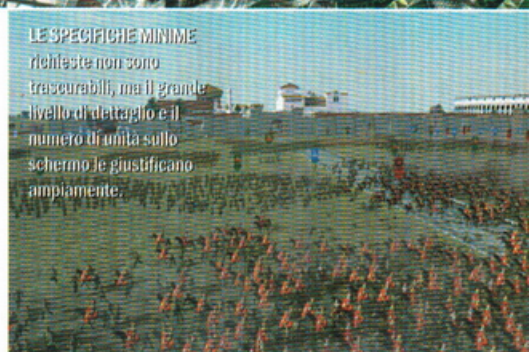
E da questa scelta è uscito vittorioso, come quelle invincibili legioni che porta sui nostri schermi, proprio Rome: Total War. I motivi sono tanti e potete leggerli qui di seguito, dove vi forniamo una panoramica e un nostro giudizio sul gioco. Speriamo che vi sia gradito, e ricordate che si tratta solo di un antipasto e che il gioco non finisce qui.

Terzo episodio della serie di strategici **Total War**, questo **Rome** è senza ombra di dubbio anche il migliore.

Non solo per le meccaniche di gioco ma per molti altri motivi, a partire dall'approccio, anche mettendo da parte l'affascinante ambientazione, con le epiche e sanguinose guerre dell'impero romano a fare da cornice a vicende altrettanto esaltanti. Mentre la maggior parte degli strategici appartiene al sottogenere RTS (in tempo reale) o a quello a turni, **Rome: Total War** incorpora entrambi gli elementi. La fase principale del gioco si sviluppa infatti su una mappa del territorio, dove ci troveremo a muovere le nostre legioni turno dopo turno. Il combattimento, invece, avviene in tempo reale e con dovizia di dettagli e un colpo d'occhio eccezionale, con scene dove soldati e centurioni si scontrano con i loro altrettanto dettagliati, e perfettamente ricreati, nemici. La grande componente storica dello scenario scelto viene utilizzata al meglio, con un sottofondo fatto di famiglie, intrighi del senato e temibili nemici che minacciano i confini del glorioso impero. La campagna principale permette di scegliere tra tre potenti fazioni, che poi non si rivelano altro che delle influenti famiglie di Roma: gli Julii, i Bruti o gli Scipii.

A prescindere dallo schieramento scelto, le unità da costruire e gestire non cambieranno di molto, mentre la vera differenza sta nella campagna associata a ognuna di esse, differente dalle altre. E così, mentre i Bruti sono

OGNI CAMPAGNA VIENE sfruttata al meglio per variare situazioni e aspetto del gioco. Lottate contro Cartagine, ad esempio, e ve la dovrete vedere con i suoi temibili elefanti da guerra...

I COMBATTIMENTI possono essere giocati direttamente o calcolati dal computer. Per le battaglie più piccole e marginali è consigliabile questa seconda opzione.

LA DISCIPLINA ROMANA contro le orde barbare. Le battaglie di Rome: Total War sono visivamente credibili e avvincenti da guardare.

incaricati di occuparsi della parte greca del mondo, i Julii dovranno vedersela con le tribù galliche e germaniche, e gli Scipii con la terribile Cartagine... come dire, tre giochi in uno, tre sfide in una. A questo punto *Rome: Total War* potrebbe sembrare il classico strategico abbellito e arricchito qua e là, ma la trama prende spessore grazie all'intervento del potente Senato, anche qui pronto a creare problemi.

Sarà proprio questo subdolo organo a incaricarvi di volta in volta di missioni secondarie, parallele alla campagna principale e che praticamente ricoprono il ruolo di quest secondarie. Accettarle o meno, vincerle o meno, porterà benefici o disgrazie differenti. La profondità viene anche dalla grande lista di parametri associati a ogni personaggio, come diplomazia o leadership, e dalla necessità di gestire i propri territori. Addentrarsi in tutti i meccanismi che muovono **Rome: Total War** sarebbe un'operazione troppo lunga, vi basti pensare che durante una normale partita avrete a che fare con scontri, dinastie, tradimenti, colpi di scena, spie, assassini, e molto altro, tutto questo diluito in un periodo storico di quasi tre secoli, in cui rivivrete la gloria e il declino di Roma... magari riuscendo a evitare quest'ultimo. Ogni turno dura circa sei mesi e le campagne possono coprire, come avrete immaginato, anche diversi decenni, un'epica avventura degna del tema storico.

Tutto, come dicevamo, di primissimo ordine, arrivando alle bellissime battaglie in tempo reale le cui immagini sparse per queste pagine non possono che attirare l'attenzione, accompagnate da effetti sonori di primissima qualità e da una colonna sonora che non aspetta altro che seguire gli eventi con un trionfale crescendo o abbassandosi in sottofondo al momento giusto.

Aggiungendo delle battaglie storiche e modalità multiplayer alla formula, potete capire come **Rome: Total War** sia praticamente un must per tutti gli appassionati di strategia e non. Se non ne siete ancora del tutto convinti, dovete solamente provare la demo che trovate allegata a questo numero: i vostri dubbi si fugheranno come trafitti da un colpo di daga.

Prodotto	Activision
Sviluppo	Creative Assembly
Genere:	Strategia

LE SPECIFICHE MINIME richieste non sono trascurabili, ma il grande livello di dettaglio e il numero di unità sullo schermo le giustificano ampiamente.

Abuse

I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - *Fuoco*
MOUSE DESTRO - *Abilità speciali*
INS - *Cambio arma*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA GIÙ - *Interazione*
FRECCIA SU - *Salto*

L'INTERAZIONE con elementi come teletrasporti, passaggi o ascensori avviene sempre con lo stesso tasto, una soluzione molto comoda.

TUTTO IL DESIGN di Abuse sembra preso in prestito da Aliens, Predator e Blade Runner. Niente di male, anzi, un vero motivo di gioia per gli amanti degli sparatutto futuristici.

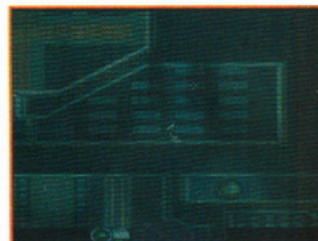
Nonostante una trama scontata, o meglio inesistente, e qualche annetto sulle spalle, **Abuse** è sempre un validissimo action/platform.

I livelli offrono qualche puzzle sotto forma di leve e interruttori da premere, senza dimenticare qualche passaggio segreto che può essere raggiunto distruggendo muri particolari. Le diverse armi recuperabili dai livelli sono ben fatte e le munizioni virtualmente infinite, anche se esaurendo i proiettili il ritmo di fuoco cala drasticamente. Le opzioni prevedono vari livelli di difficoltà, che si rivelano abbastanza comodi. La sfida non è male e alcuni enigmi logici sono abbastanza carini, come le armi fisse attivabili per eliminare sciami di nemici lanciati all'inseguimento ad esempio. Il design sembra rubato a classici della fantascienza come Predator (il protagonista) o Aliens (i nemici), ma l'atmosfera ne risente tutto sommato bene e fa di **Abuse** un titolo ancora godibile nonostante i suoi annetti.

Naturalmente non mancano le sezioni segrete, in corrispondenza dei muri semidistrutti, che possono regalare quel minimo di soddisfazione in più...

Techno Sylph

I CONTROLLI

S - *Cambio arma*
Z - *Fuoco*
X - *Smart Bomb*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
FRECCIA SU - *Su*

DATE UN'OCCHIATA alla quantità di proiettili nemici sullo schermo. Dovrete fare del vostro meglio per vedere i livelli avanzati di Techno Sylph.

Altro sparatutto, ma questa volta a scorrimento verticale.

Techno Sylph non è certo il rappresentante più longevo di questa categoria, ma è intenso quanto basta e abbonda di tutte quelle cose che fanno grande uno sparatutto: molte armi, effetti speciali a volontà e un livello di difficoltà ben calibrato.

Anche gli effetti sonori e le musiche di accompagnamento sono all'altezza dell'azione su schermo, così come la parte grafica è valorizzata da un design molto bello di astronavi e nemici. Praticamente nessuna novità o idea originale da segnalare, ma in una marea di varianti Techno Sylph rappresenta lo sparatutto classico a cui aggrapparsi ogni tanto, quello, per intenderci, che non tramonta mai.

Torus Trooper

Torus Trooper fa parte di quella categoria di giochi psichedelici che imprigionano l'occhio con la loro velocità spropositata.

Come spesso accade in questo tipo di giochi, l'ambiente di gioco è un tunnel che scorre velocissimo intorno a noi, e lo scopo è semplicemente quello di distruggere tutti i nemici che ci correranno incontro in un preciso tempo limite. Ogni nemico distrutto aumenta il tempo a disposizione, e dopo un certo numero di nemici abbattuti le cose iniziano a farsi più serie con l'apparizione di un boss.

Allo stesso modo, ogni volta che la nostra navicella verrà distrutta perderemo secondi preziosi. La meccanica di gioco è molto semplice ma proprio per questo avvincente, e la non uniformità delle varie sezioni del tunnel rende necessaria una certa concentrazione anche nel direzionamento della navicella. L'unione di velocità e una visuale particolare (grazie alla grafica spartana, in stile wireframe) è il contorno ideale per la semplicità disarmante di Torus Trooper. Un ottimo esempio di programmazione, anche se qui di texture non se ne vede neanche l'ombra. Ma questo non vuol dire che non ci sia da divertirsi.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
Z - *Fuoco*
X (PREMUTO) - *Colpo caricato*
P - *Pausa*

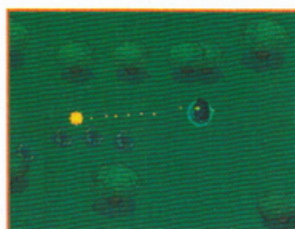
SEMPLICE MA NON elementare. Gli elementi da tenere d'occhio in Torus Trooper sono pochi, ma mai troppo pochi. Concentratevi o non andrete lontani.

Mage Craft

Un giovane mago determinato a ritrovare la sua amata compagna di studi, al punto di lasciare la sua accademia e partire alla ricerca armato solo di un missile magico. Questa è più o meno la storia alla base di **Mage Craft**, un simpatico gioco con veduta dall'alto che non disdegna di mettere nel calderone un pizzico di elementi GDR, nella fattispecie dei "punti essenza" ottenibili eliminando i nemici e che hanno la funzione dei classici punti esperienza. Le magie, oltre a essere presenti in buon numero, comprendono anche evocazioni e andranno apprese gradualmente, in un sistema che si cura di mantenere la crescita graduale lungo l'arco dell'intero gioco. La visuale dall'alto, a volo d'uccello, lascia poco spazio a virtuosismi grafici ma fa bene il suo dovere e offre un ampio raggio visivo. Un po' sbilanciato invece il livello di difficoltà, molto alto all'inizio e destinato a rimanere tale fino all'apprendimento di magie più potenti. Un titolo che non offre azione sfrenata, ma che risulta molto curato e dotato di una buona struttura di gioco. Ricordate che ogni magia ha un tempo di caricamento specifico e che dovrete tenere premuto il tasto sinistro del mouse finché non verrà lanciata.

I CONTROLLI

FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
MOUSE - *Mirino*
MOUSE SINISTRO - *Lancio magia*
ESC - *Menu*
BARRA SPAZIO - *Ordini creatura evocata*
1-5 - *Seleziona magia*

L'UNICA CARATTERISTICA scoraggiante di Mage Craft è il suo livello di difficoltà non indifferente. Tenete duro e i risultati arriveranno!

Blazing Trails

I CONTROLLI

GIOCATORE 1	GIOCATORE 2
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*	Z - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*	X - *Destra*
FRECCIA SU - *Avanti*	F - *Avanti*
FRECCIA GIÙ - *Indietro*	C - *Indietro*
SPAZIO - *Salto*	G - *Salto*

QUESTE MACCHIE nere simili a pece avranno ovviamente l'effetto di impantanare la palla, ma sprecare uno dei pochi salti a disposizione per oltrepassarle sarà poi la cosa migliore?

Dopo un grande gioco del passato chiamato Trailblazer, semplice e immediato ma coinvolgente e impegnativo al tempo stesso, quasi il nulla.

A far rivivere questa vecchia gloria a metà tra l'azione e il puzzle ci pensa **Blazing Trails**, che sfrutta proprio lo stesso principio: avete una pista sospesa nello spazio, molti ostacoli, buche, salti e una palla che dovrete guidare attraverso tutto ciò.

Sembra tutto molto semplice, ma per ogni livello avrete a disposizione un limite di tempo e di salti, che quando a zero vi costringerà a cercare delle caselle che faranno saltare automaticamente la vostra palla.

Inoltre molte caselle avranno effetti particolari, come far rimbalzare lontano la palla, rallentarla, dargli una spinta extra o anche impedirle il passaggio. Tenete presente che il gioco offre anche una divertente modalità per due giocatori.

Island Wars

I CONTROLLI

GIOCATORE 1 (A SINISTRA)	GIOCATORE 2 (A DESTRA)
A - *Sinistra*	FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
D - *Destra*	FRECCIA DESTRA - *Destra*
W,X - *Velocità aereo/potenza cannone*	FRECCIA SU, FRECCIA GIÙ - *Velocità aereo/potenza cannone*
SHIFT SINISTRO - *Fuoco*	SHIFT DESTRO - *Fuoco*

L'ATTACCO a bordo dell'aereo è la fase più difficile: capitalizzate su questa e avrete buone chances di vittoria.

Alla base di molti giochi di successo (o almeno divertenti) ci sono spesso idee semplici. La stessa regola vale per questo Island Wars, gioco d'azione più che lineare per uno o due giocatori.

Il gioco si svolge lungo un numero scelto a priori di giorni di guerra, a loro volta divisi in fasi, tra i due giocatori. Le fasi previste sono tre: nella prima uno dei due giocatori controlla un cannone situato su un'isola e ha il compito di utilizzarlo per rintuzzare l'attacco dell'altro, che a sua volta deve bombardare l'avversario con un aereo.

Nella seconda le parti sono semplicemente invertite, mentre nella terza i due giocatori devono scontrarsi nei cieli in un veloce "dogfight" con i loro aerei. Le fasi vengono ripetute per ogni giorno di guerra fino all'esaurimento di questi ultimi, dopodiché viene determinato il vincitore in base ai punti accumulati.

Molto più semplice da giocare che da descrivere, ma non per questo meno divertente, Island Wars è uno di quei titoli che si prestano come pochi altri a riempire in modo perfetto i vostri ritagli di tempo.

Cloudphobia

Uno degli sparatutto che vi presentiamo proviene dal Giappone e si chiama Cloudphobia. Il nome deriva dalle nuvole, splendidamente realizzate, che fanno da sfondo all'azione, intensa e veloce come nei migliori crismi degli sparatutto. Il gioco è lineare quanto basta per farsi giocare senza troppa preparazione (semplicissimi anche i controlli, che prevedono solo un tasto di fuoco, uno per l'arma secondaria e un altro per la velocità) e può essere configurato a più livelli, dalla modalità a tutto schermo o in finestra, passando per la risoluzione e l'accompagnamento sonoro.
Alcuni piccoli accorgimenti alla formula comprendono però l'esistenza di una barra di energia della nave madre, che calerà se farete passare troppi nemici illesi, e un tempo limite che obbliga a lanciarsi furiosamente in caccia del nemico finale, lasciando a disposizione meno tempo per affrontare le normali ondate.
A livello grafico Cloudphobia non si fa mancare nulla. Il mech protagonista è ben animato e le esplosioni e gli effetti speciali invadono copiosi lo schermo, anche se i processori meno potenti possono andare in difficoltà nei momenti di sovraffollamento dello schermo.
Purtroppo il gioco è anche molto corto, al punto di essere quasi un semplice sfoggio di tecnica più che un gioco vero e proprio, ma per quello che dura Cloudphobia vale sicuramente il tempo speso.

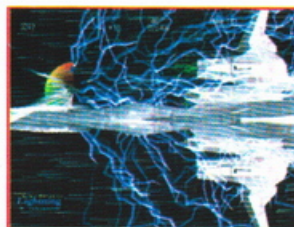
I NEMICI ROSSI sono i comandanti delle varie formazioni: colpendoli otterrete sostanziosi bonus.

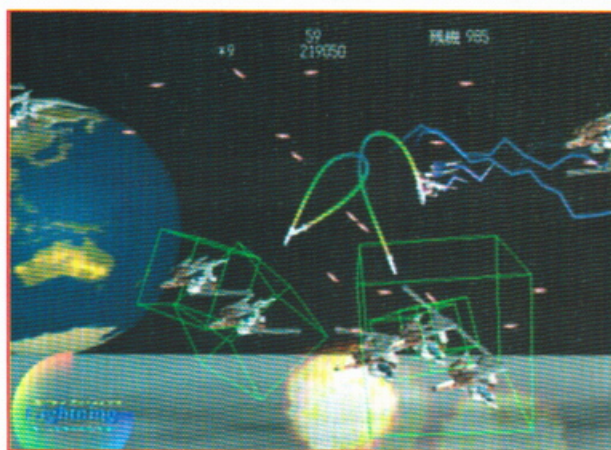
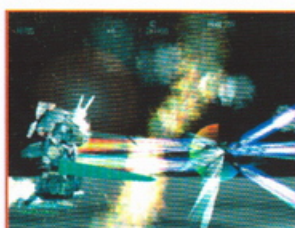
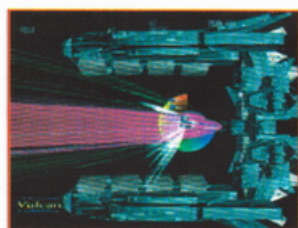
LE ESPLOSIONI E GLI EFFETTI SPECIALI di Cloudphobia hanno poco da invidiare a quelli di sparatutto più blasonati.

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SU - *Avanti*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
Z - *Fuoco*
X - *Missili*
C - *Boost*

Die Slave

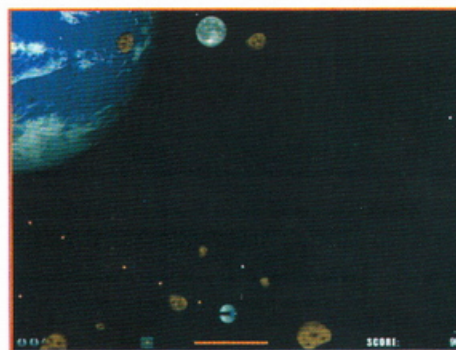
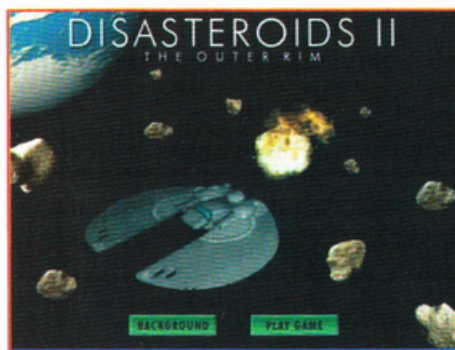
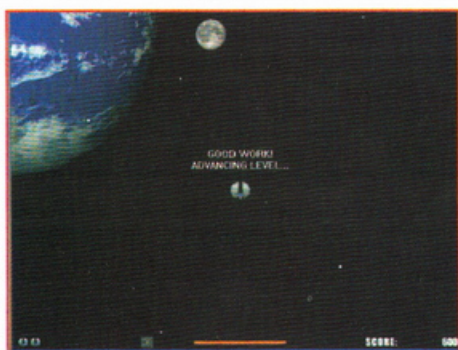
Ancora uno sparatutto direttamente dal Giappone, ancora a scorrimento orizzontale. **Die Slave** resta comunque un titolo molto differente da Cloudphobia e segue più il filone R-Type, con vari pod a circondare la nostra astronave (scelta tra tre all'inizio del gioco) e differenti tipi di fuoco. **Die Slave**, pur essendo comunque in 2D, fa inoltre buon uso dei poligoni, soprattutto nel caso dei boss. Un'altra componente caratteristica di **Die Slave** è l'elevato livello di difficoltà… che poi risulta essere quasi uno dei più bassi nella schermata di configurazione. Già a livello Normal lo schermo è invaso da nemici, proiettili di tutti i tipi ed effetti speciali. A differenza di Cloudphobia, **Die Slave** offre anche livelli di discreta estensione in cui cimentarsi, anche se per superare già i primi è necessaria una grande quantità di abilità e tentativi. Un altro titolo consigliato agli amanti dei vecchi sparatutto, genere quasi morto commercialmente ma che nel mondo freeware continua a farsi valere grazie a produzioni come queste, spettacolari per grafica, ritmo e giocabilità.

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SU - *Avanti*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
Z - *Fuoco*
X - *Fuoco secondario*
C - *Cambio arma*

DIE SLAVE fa ottimo uso dei poligoni: ogni oggetto, dall'astronave ai nemici, è realizzato in un ottimo 3D.

Disasteroids II

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA GIÙ - *Scudo*
FRECCIA SU- *Propulsione*
Z - *Fuoco*
BARRA SPAZIO - *Teletrasporto*

UN FONDALE SPOGLIO, UNA PICCOLA astronave e tanti bei ricordi: chi ha giocato ad Asteroids non può farsi mancare un giro su Disasteroids II.

Un classico remake che più classico non si può. **Disasteroids II** è, come avrete capito, ispirato al vetusto Asteroids, e ne ripropone integralmente la formula di gioco aggiungendo un background ridicolo quanto basta e una realizzazione tecnica spartana ma al passo con i tempi. Lo scopo in ogni livello è semplicemente resistere distruggendo gli asteroidi che minacciano la nostra navicella, anche se in questa versione sono previsti dei power-up che svolazzeranno allegramente sullo schermo fino a essere raccolti... o distrutti. Di tanto in tanto faranno la loro comparsa anche astronavi nemiche, da bersagliare il più presto possibile, mentre nelle situazioni più intricate sarà possibile utilizzare anche il classico teletraporto, che però non si farà problemi a farci riapparire anche sopra a un asteroide con conseguente esplosione. Niente (o quasi) di nuovo sotto il sole, anzi nello spazio... ma un revival migliore di questo non si può immaginare.
Caricate **Disasteroids II** e fate pure un tuffo nel passato, come avrete capito i requisiti minimi di sistema non saranno un problema per nessuno.

Lunar Jetman

IMPOSSIBILE CONFONDERE LA BOMBA: è quel grosso oggetto tondo con la "B" che troverete vicino l'inizio del livello.

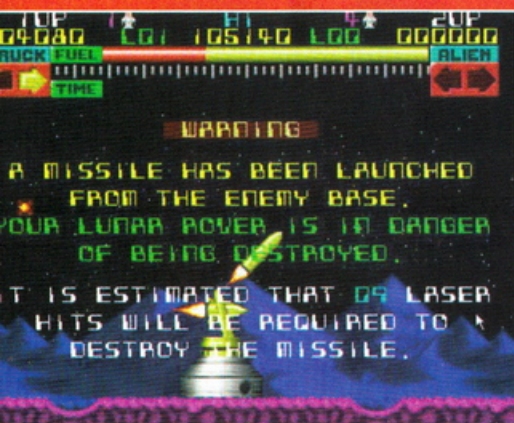
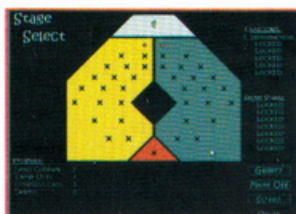
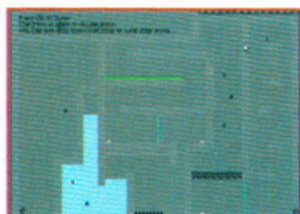
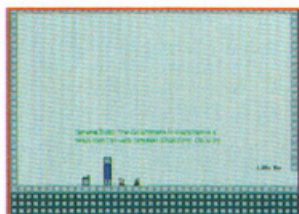
I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
FRECCIA SU- *Su*
A - *Fuoco*
Z - *Prendi/lascia*
SHIFT SINISTRO - *Entra/esci*

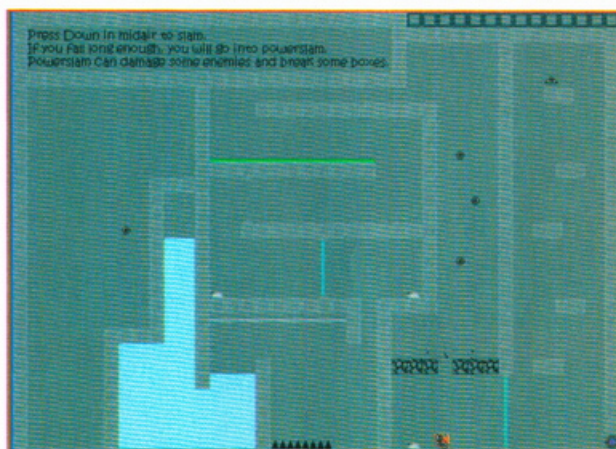
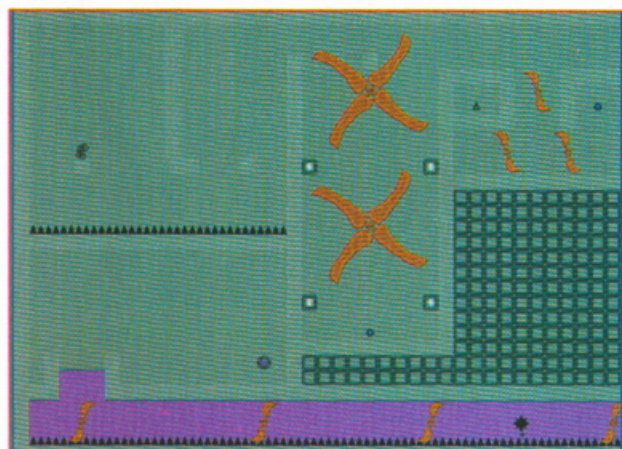
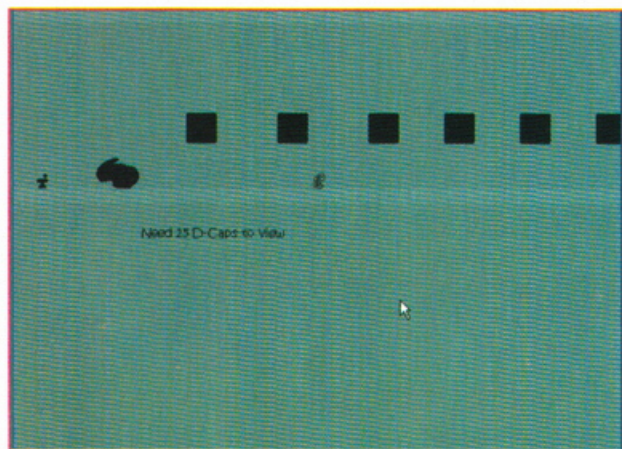
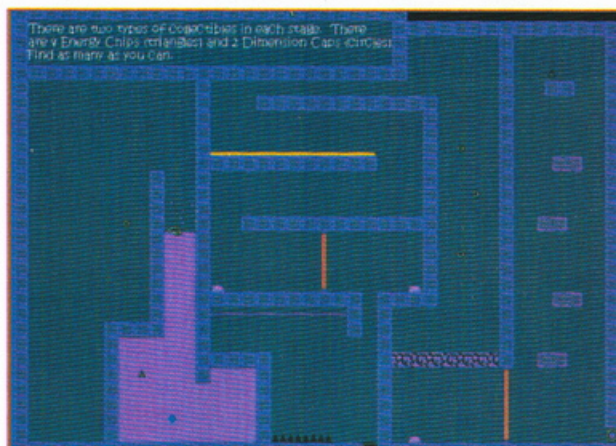
Altro remake, anche se meno famoso di Asteroids. Lunar Jetman è il rifacimento di un titolo uscito in origine addirittura su Spectrum.

Lo scopo del gioco è distruggere la base aliena di ogni livello, utilizzando una bomba che può essere trasportata a destinazione soltanto con un mezzo lunare. Sulla superficie del pianeta sono presenti numerosi crateri che devono essere coperti con del materiale trasportato dal mezzo (basta premere il tasto Z davanti al mezzo per recuperarne uno) prima di procedere, e naturalmente i dintorni non sono sgombri da pericoli.

Sulla superficie si trovano anche dei teletrasportatori da utilizzare per giungere in zone differenti, e una torretta che può essere montata sulla jeep lunare lasciando da parte la bomba... praticamente in Lunar Jetman c'è anche un pizzico di strategia che non guasta mai.

Ultimo ostacolo, anche un limite di tempo che indica di volta in volta quanto manca al lancio di un missile dalla base aliena: una volta lanciato, dovrete distruggerlo prima che raggiunga il vostro mezzo. A dispetto dell'età dell'idea e della struttura molto semplice, Lunar Jetman è però un titolo anche abbastanza difficile da padroneggiare.

Dim come "dimensione", o forse dimensioni, inteso al plurale. È questo probabilmente il significato dietro al criptico titolo di questo gioco a metà tra platform e puzzle, minimalista nella grafica ma mastodontico in quanto a giocabilità. La peculiarità di **Dim** sta infatti nella possibilità di cambiare dimensione semplicemente tramite la pressione di un tasto.

Andando con ordine, la premessa alla base di **Dim** è tanto semplice quanto simpatica, e non manca di fare il verso a qualche cliché tra i più famosi dei videogiochi. C'è quindi una creatura mutante (quella che controlleremo), studiata come arma ma che viene cestinata solo perché un altro scienziato ne ha sviluppata una simile in meno tempo. Nei panni della sfortunata creatura, destinata all'eliminazione da parte dell'esercito perché inutile, dovremo quindi fuggire dal laboratorio segreto di turno (vi avevamo detto che i cliché non mancano).

Premendo il tasto Z si sfrutta la capacità della nostra creatura di cambiare dimensione, passando quindi in una versione alternativa del livello attuale, dove alcune barriere possono essere assenti o dei passaggi differenti. Come avrete capito non si tratta solo di un'aggiunta estetica, ma di un'abilità da sfruttare molto spesso per poter procedere di livello in livello. I rompicapo di **Dim** non si esauriscono però qui, visto che nonostante un sistema di controllo molto semplice la nostra creatura può eseguire numerose azioni, come doppi salti, tuffi "di testa" con i quali sfondare alcuni blocchi, spingere casse, premere interruttori, aggrapparsi a sporgenze… un po' come in un piccolo Tomb Raider, nel senso buono del termine. Anche a livello di longevità, **Dim** si piazza ben sopra la media con i suoi 30 livelli (con bivi e possibilità di selezionare il percorso) e delle monete, nascoste in luoghi segreti, da raccogliere per sbloccare tutta una serie di extra. Tenete presente che i livelli avanzati sono dei veri rompicapo, al livello dei più intensi puzzle game, e capirete che per completare **Dim** non vi basterà, come spesso accade per altri giochi freeware, qualche oretta di gioco. La menzione finale va all'accompagnamento sonoro, vario e piacevole, che insieme all'alta qualità generale del tutto testimonia l'impegno messo dagli sviluppatori nella realizzazione di **Dim**. Non fatevi ingannare dal suo aspetto volutamente minimalista e dategli un'occhiata, di platform classici curati come questo non ce ne sono molti in giro.

IL "TUFFO DI TESTA" di Dim può rompere alcuni blocchi dalla forma inequivocabile, ma c'è bisogno di molto spazio verticale per prendere velocità.

I PRIMI LIVELLI fungono anche da tutorial, decisamente necessario se si pensa a tutte le abilità a disposizione del nostro simpatico mutante.

GIÀ DOPO LA PRIMA manciata di livelli le cose si fanno parecchio intricate. Ragionate, ragionate e ragionate ancora prima di muovervi… o buttatevi pure se volete, tanto le vite sono infinite.

I CONTROLLI

FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA GIÙ - *Tuffo/accucciamento*
FRECCIA SU- *Salto*
Z - *Cambia dimensione*

Generally

Azione divertente, modalità multiplayer e sistema completamente aperto a modifiche e dotato di editor. Cosa si può chiedere di più a un gioco?

Se vi è venuta in mente una bella meccanica di gioco e fisica convincente, Generally è a posto anche sotto queste due voci.

Questo sorprendente racing game riesce a far rivivere i fasti di titoli come Skidmarks e simili in maniera più che riuscita. Anche se il sistema migliore per divertirsi è giocare in multiplayer, l'alto livello di personalizzazione permette di costuire dei BOT a cui assegnare una macchina a scelta e un livello di abilità più o meno alto. Tra i pacchetti disponibili sul sito figurano anche ottimi file di linguaggio italiano per i meno anglofoni (o i più anglofobi), e nonostante il gioco comprenda varie piste di base, il numero di queste ultime può essere ampliato a dismisura. Sul sito ufficiale sono infatti disponibili i circuiti creati dagli utenti con l'editor apposito, mentre i più volonterosi si sono spinti fino al punto di creare set di effetti sonori e altre automobili. Non ancora disponibile (anche se richiesta a gran voce dagli aficionados) alcuna modalità multiplayer online. Sempre tramite sito e forum, molti utenti organizzano anche competizioni più o meno ufficiali a puro scopo di divertimento. In occasione di sfide con amici (vi consigliamo l'uso di una seconda tastiera USB per giocare "a quattro mani") è possibile anche selezionare un certo numero di circuiti e formare così un campionato.

Anche i replay non mancano, con la possibilità di rallentare o velocizzare l'azione riproposta, o anche tagliare alcuni pezzi. Come conclusione, avrete sicuramente capito che questo è uno dei nostri giochi preferiti tra quelli dell'intera raccolta, in grado di entusiasmare molto, molto a lungo. Se vi farete catturare dalla giocabilità di Generally, la possibilità di creare e scaricare facilmente piste, automobili e add-on vari lo renderanno virtualmente infinito. Pausa pranzo, ritagli di tempo o intere serate dedicate al gioco tra amici, o anche in solitaria: Generally è adatto a tutto questo, vedete voi come e quando mettere a frutto la sua grande giocabilità ed estensibilità. Ultima nota: i controlli sono configurabili a piacimento per un utilizzo più comodo, soprattutto in caso di molte mani sulla stessa tastiera.

L'EDITOR PERMETTE di creare circuiti con varie angolazioni e inquadrati da distanze differenti.

IL NUMERO DI CIRCUITI creati dagli utenti è incredibile e supera le migliaia, scaricare per credere!

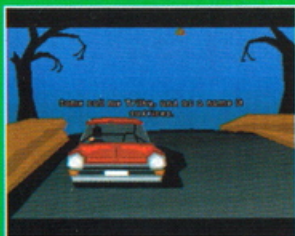
I CONTROLLI

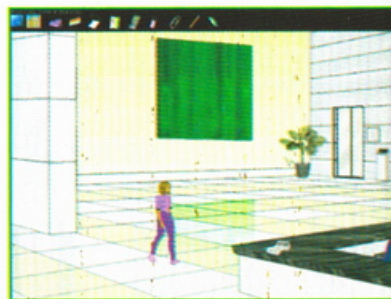
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
ESC - *Menu*
ENTER - *Conferma*
F1 - *Help*
NOTA - *I controlli sono configurabili a piacimento.*

5 Days a Stranger

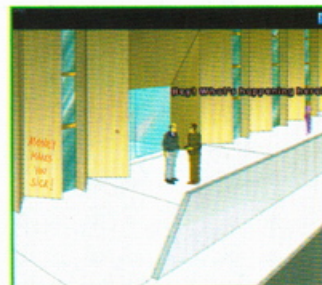
Un ladro gentiluomo e carismatico, un furto semplice semplice in una casa ormai abbandonata da una dinastia scomparsa e... complicazioni impreviste. 5 Days a Stranger è un'avventura dai toni che oscillano tra il giallo e l'horror, e anche ben riuscita. Nei panni di Trilby, il ladro che dicevamo sopra, scoprirete di essere intrappolati nella villa della scomparsa dinastia DeFoe insieme ad altri personaggi, un po' come in Maniac Mansion anche se lì le premesse erano diverse. Per essere un'avventura amatoriale, 5 Days a Stranger è eccezionalmente ben fatta da tutti i punti di vista. Se dal lato tecnico non ci si può aspettare nulla a livello delle grandi avventure interattive dei giorni nostri, ma di cui neanche si sente la mancanza durante il gioco, gli enigmi, i personaggi, i dialoghi e il sottofondo sonoro sono tutti di primo livello. Anche se la difficoltà generale non è altissima, il gioco non si prende mai gioco dell'intelligenza del giocatore e impegna il giusto, concedendosi anche tutto il tempo di dipanare la trama come si deve. Soprattutto gli enigmi, che vanno risolti con il solo ragionamento e non con la ricerca disperata del pixel giusto, sono da apprezzare per la loro struttura. A dispetto della grafica vecchio stile, 5 Days a Stranger riesce anche a regalare qualche brivido, ulteriore testimonianza di un lavoro impeccabile che deve assolutamente essere giocato da tutti i patiti delle vecchie avventure punta e clicca.

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento/interazione*
F5 - *Inventario*
F6 - *Salva gioco*
F7 - *Uscita*
F8 - *Carica gioco*
ESC - *Salta intermezzo*

5 DAYS A STRANGER È MOLTO RICCO DI TESTO, sia per dialoghi che nelle descrizioni. Anche gli oggetti inutili possono essere esaminati.

The Uncertainty Machine

LE LOCAZIONI DI THE UNCERTAINTY MACHINE sono tra le più definite tra quelle viste in un'avventura, e anche affollate di punti notevoli con i quali interagire.

I CONTROLLI

MOUSE - *Puntatore*
MOUSE SINISTRO - *Seleziona*
MOUSE DESTRO - *Cancella selezione*
F1 - *Help*
F9 - *Menu di salvataggio*

The Uncertainty Machine non si fa mancare niente a livello di trama. Si comincia con una società divisa, in cui a isole felici dove la vita scorre tranquilla si contrappongono zone off-limits, con i loro abitanti reietti. È qui che, al controllo della curiosissima giornalista Susan Gant, entreremo in gioco e cominceremo a scoprirne di più, fino a un'escalation di proporzioni immani che ci porterà al centro di eventi che minacciano il mondo intero. La prima caratteristica che salta all'occhio di questa intrigante avventura è senza dubbio la grafica, molto pulita e con un look nitido, che si pone al di sopra degli standard del genere (parliamo sempre di ambito freeware). Questo almeno nel caso degli scenari, visto che le animazioni dei personaggi sono perlomeno curiose. Gli enigmi non sono né troppo ostici né scontati come si conviene a una buona avventura, anche se i decani del genere non avranno problemi ad arrivare speditamente al finale. In alcuni casi è però necessario cercare il punto esatto dello schermo su cui agire, un inconveniente mai troppo apprezzato nelle avventure, ma comunque non troppo tragico. Ancora una volta la colonna sonora fa molto bene il suo dovere, con un effetto finale simile a quello degli intriganti sottofondi di Broken Sword. La chicca finale del gioco è rappresentata da finali multipli, e non preoccupatevi di dover giocare più volte per vederli tutti: il gioco salverà automaticamente appena prima della scelta decisiva.

Magebane 2

Ancora opera dell'eclettico Ville Mönkkönen, già autore di altre perle di diverso genere (il simil-Elite Wazzal, e l'ottimo Notrium giusto per citarne un paio), Magebane 2 è un lavoro notevole da molti punti di vista, a cominciare dall'ambientazione. La trama è poca cosa e parla di tre monaci impegnati a recuperare un medaglione, ma l'autore ha ricreato un mondo fantasy in maniera stupenda con un design assolutamente originale e convincente. Il sistema di gioco è curato molto bene, con dei controlli che permettono di tenere sotto controllo i tre monaci senza cadere in confusione. È da segnalare la possibilità di rallentare l'azione a piacimento, indicata soprattutto a chi non apprezza molto la gestione dei combattimenti in tempo reale, oltre all'opzione per mettere in pausa il gioco al momento di impartire i comandi. Fornita a dovere anche la sezione GDR, con un buonissimo sviluppo delle caratteristiche dei personaggi (ognuno dotato di abilità differenti) e una lunga serie di oggetti dal vario utilizzo. La visuale a volo d'uccello può essere zoomata a piacimento senza alcun imbarazzo per il motore grafico, che gestisce molti effetti speciali e personaggi senza difficoltà.

Per aiutare i processori più lenti è comunque possibile eliminare gli effetti legati alle magie. Poco altro da dire su Magebane 2, se non che l'autore dimostra ancora una volta un'abilità fuori dal comune e un talento che potremmo vedere messo a frutto con progetti molto più ambiziosi in un prossimo futuro.

NELLE SITUAZIONI PIÙ INTRICATE è possibile inserire la pausa e impartire ordini a gioco fermo, come in sua maestà Baldur's Gate.

I CONTROLLI

- W, S - *Zoom*
- TAB - *Indicatore energia on/off*
- SPAZIO - *Pausa*
- F5, F6 - *Velocità di gioco*
- F9 - *Uscita*

FIN DAL MENU INIZIALE SI PUÒ INTUIRE l'alto livello qualitativo del design, un altro tratto caratteristico dei lavori di questo autore.

Dink Smallwood

ANCHE SE È PASSATO QUALCHE ANNETTO dal suo debutto, Dink Smallwood regge ancora bene sotto il punto di vista grafico.

I CONTROLLI

- FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
- CTRL - *Attacco/usa oggetto*
- SPAZIO - *Interazione*
- SHIFT - *Magia*
- ENTER - *Inventario*
- ESC - *Opzioni*
- M - *Mappa*

Questo simpatico gioco a metà tra avventura e GDR è uscito prima come titolo shareware, poi rilasciato freeware grazie alle richieste degli appassionati. **Dink Smallwood** non offre una trama degna di questo nome ma si basa di più su situazioni umoristiche e sulla grande configurabilità del gioco, che può essere moddato a piacimento. **Dink Smallwood** è un ottimo punto di partenza per chi non ha mai masticato molto le avventure di questo tipo e offre sia azione che enigmi in aggiunta a una discreta durata complessiva di gioco. Come detto, la grande forza di questo titolo è la possibilità di creare mod originali e quindi avventure del tutto nuove, una caratteristica che ha contribuito a creare una grande base di fan e un numero di avventure (facilmente recuperabili in rete) che ha dell'incredibile. La creazione di mod per quest'avventura non è un processo propriamente facile o immediato, ma oltre ai mod già confezionati esistono numerose risorse che possono aiutare nell'apprendimento di questo processo. Un ottimo lavoro che può regalare moltissime ore di gioco e divertimento, sia come avventura in sé che come tool di sviluppo.

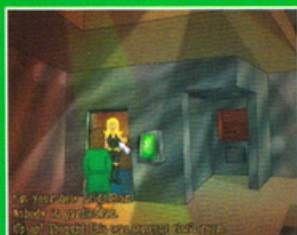
Out of Order

Una delle migliori avventure freeware punta e clicca, senza ombra di dubbio. Out of Order segue il filone "assurdo quanto basta" inaugurato da miti come Zak McKracken (a proposito, se non l'avete già fatto date un'occhiata al titolo successivo) e Maniac Mansion.

Grafica e sistema di gioco sono nella norma e seguono anch'esse i canoni dei titoli menzionati poco sopra, così come gli enigmi, ma Out of Order spicca in maniera netta grazie a un paio di caratteristiche notevoli. La prima di queste è la durata dell'avventura, nettamente superiore alla media, la seconda la qualità degli enigmi che in alcuni casi si rivelano anche molto più difficili del solito. Nonostante l'ispirazione palese al filone LucasArts, Out of Order non si permette però di copiare in nessun caso le sue muse ispiratrici, e anzi ne ripropone l'umorismo brillante con dialoghi spiritosi dove le citazioni spuntano qua e là come funghi ("Mi chiamo Guybrush qualcosa..."). L'alta qualità del tutto rimane inalterata dall'inizio alla fine, e già che ci siamo non possiamo non citare il finale che non delude le aspettative... per farla breve potete tranquillamente fare finta che Out of Order sia un'avventura allo stesso livello dei classici menzionati che vi siete persi e che state per recuperare dopo tanto tempo. Soddisfazione garantita.

I CONTROLLI

MOUSE DESTRO - *Seleziona azione*
MOUSE SINISTRO - *Esegui azione*
SPAZIO - *Inventario*
ESC - *Menu*
S - *Salvataggio veloce*

UN PIGRO ED ESILARANTE UMANO trasportato su un posto molto strano (un'astronave?) di punto in bianco. Manca solo il logo LucasArts...

I DIALOGHI SONO FUORI DI TESTA e divertenti come nell'originale. Un lavoro ottimo da questo punto di vista.

The New Adventures of Zak McKracken

I CONTROLLI

MOUSE - *Cursore/selezione*
F5 - *Menu di salvataggio*
F8 - *Restart*

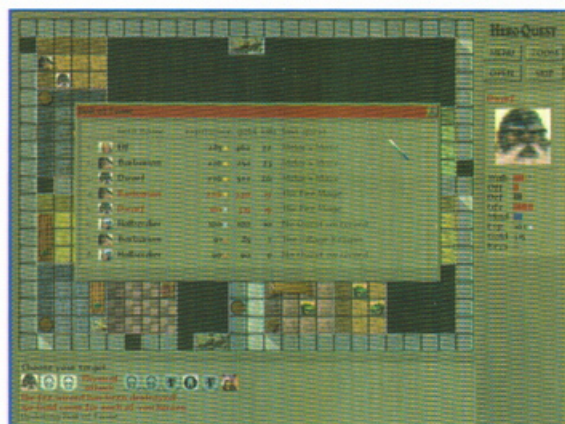
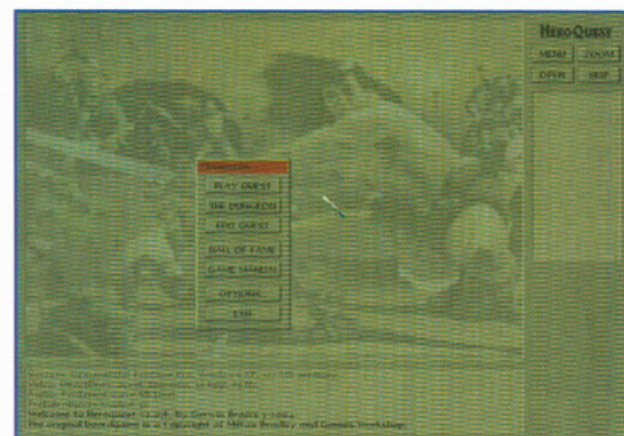
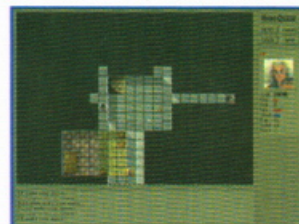
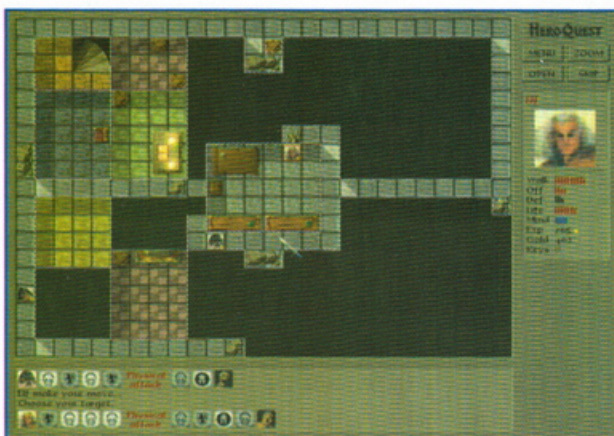
Avete sempre rimpianto la mancata pubblicazione del seguito delle avventure del mitico Zak McKracken? A più o meno quindici anni di distanza da Zak McKracken and The Alien Mindbenders arriva questo titolo realizzato da grandi appassionati dei miti LucasArts, che comincia proprio dove terminava il titolo originale. Chi ha giocato l'originale si troverà immediatamente a proprio agio, visto che l'interfaccia è praticamente la stessa. Ma il gioco ripropone anche l'umorismo e gli enigmi che avevano fatto grandi le avventure dei tempi d'oro LucasArts, sparse per tutta l'avventura di Zak, lanciato questa volta alla ricerca di Annie, appena rapita. L'unica, piccola nota dolente riguarda gli enigmi, che per forza di cose non arrivano all'eccelso livello dell'originale ma che non impediscono di godersi questa rimpatriata.

Un'opzione che sarà molto bene accetta da chi non da del tu all'inglese è l'ottima traduzione in italiano, che permette di godersi in tutto e per tutto il gioco come nella lingua originale. Se avete giocato anche solo uno dei titoli LucasArts con questa struttura di gioco, The New Adventures of Zak McKracken è un titolo da giocare assolutamente. E se non avete mai avuto la fortuna, siete sempre in tempo per cominciare adesso.

Hero Quest

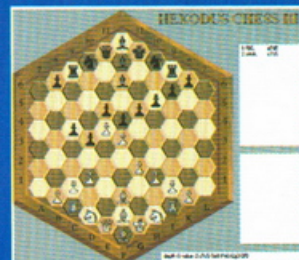
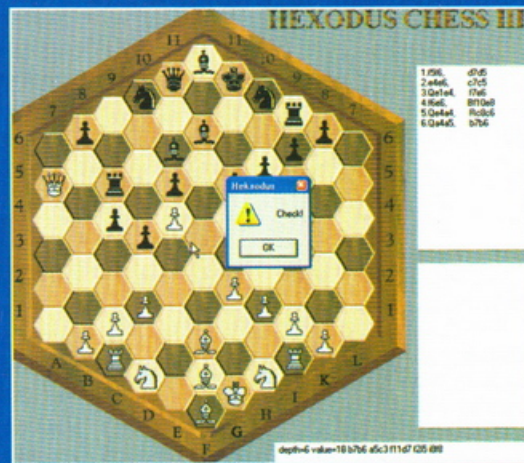
Se avete una passione per il fantasy e i giochi in generale, avrete sicuramente sentito il nome di **Hero Quest**, celebre gioco da tavolo uscito oramai di produzione. Come potete intuire, questo **Hero Quest** digitale è la versione su computer di quel celebre gioco, realizzato secondo tutte le regole e l'atmosfera originali. Lo scopo è, abbastanza semplicemente, risolvere delle missioni (quest, appunto) utilizzando un gruppo comprendente fino a quattro avventurieri, secondo il tipico tema fantasy "pochi contro troppi". I personaggi disponibili sono barbaro, nano, elfo e stregone, ognuno rispondente ai crismi del GDR più canonico: partendo dal barbaro che è prevedibilmente il guerriero più duro da abbattere, si prosegue fino allo stregone che può lanciare magie di discreta potenza ma che fisicamente è resistente quanto una mosca. La forza inferiore dei personaggi viene compensata appunto da queste abilità magiche, o nel caso del nano dalla capacità di disinnescare trappole. L'avventura si svolge in modo molto lineare: i personaggi si muovono su un tavolo virtuale di gioco, dove le aree inesplorate vengono rivelate appena entrano in vista... e così i mostri che esse celano. I combattimenti si risolvono tramite il lancio di dadi (virtuali anch'essi ovviamente) secondo le regole originali: ogni teschio mostrato sulla faccia di un dado indica un colpo andato a segno, ogni scudo dalla parte del difensore un colpo bloccato. Naturalmente i colpi non bloccati provocano danni, con le conseguenze che potete immaginare. A dispetto del sistema abbastanza laborioso in origine, tutto questo si risolve in pochi secondi in questa versione digitale, velocizzando di non poco l'azione. C'è anche da dire che oltre a essere una fedele riproduzione dell'originale, questo **Hero Quest** permette di creare avventure personalizzate in aggiunta a quelle già incluse. Per coloro che più si appassioneranno alla formula di gioco, anche la longevità è garantita grazie a una modalità per la generazione casuale dei dungeon e all'editor che permette di creare in proprio quest inedite. Un vero must per tutti gli appassionati dei giochi da tavolo e un ottimo modo per una partita veloce tra amici, anche se l'unico modo per giocare in multiplayer è passarsi il controllo del mouse.

LE PORTE SONO segnate con una visibilissima linea marrone, ma ne troverete anche alcune nascoste quasi indistinguibili dai normali muri.

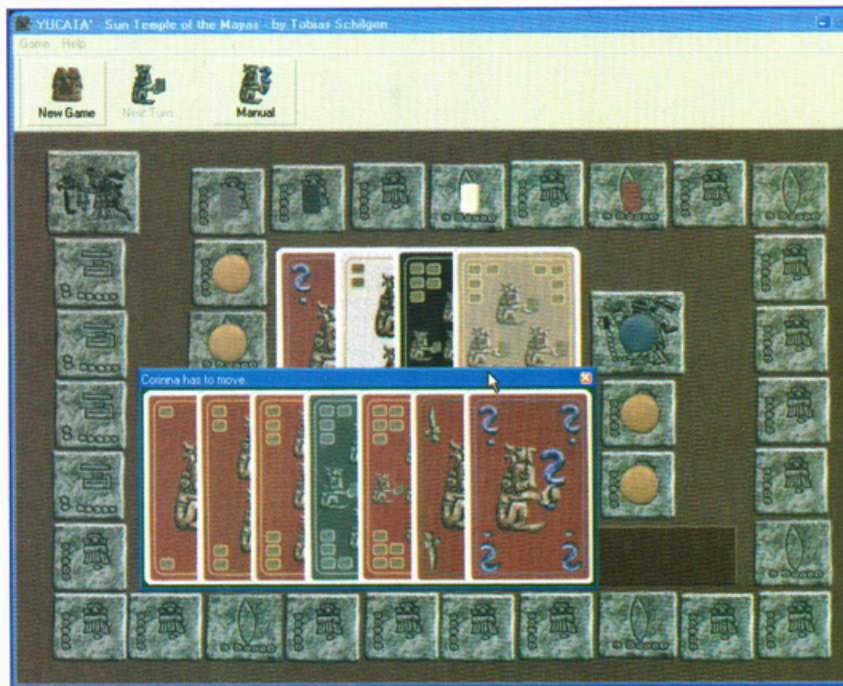
OGNI QUEST HA un obiettivo ben preciso, che non comporta necessariamente l'eliminazione di tutti i nemici. Concentratevi su quello e non perdetelo mai di vista.

I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - *Selezione/Conferma*
FRECCIA SU - *Su*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
ENTER - *Attacco*
+, - - *Zoom*
O - *Apri porta*
ESC - *Menu principale*

Hexodus Chess III

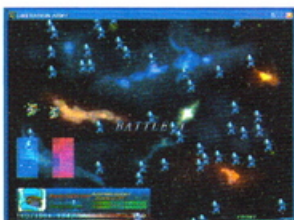
Gli scacchi su scacchiera esagonale sono una variante discretamente popolare, e soprattutto ufficialmente riconosciuta, dell'antico e glorioso gioco che tutti conosciamo. Questa versione del classico gioco, detta variante Glinski dal nome del suo inventore (scomparso nel 1990) è molto più popolare di quanto si potrebbe pensare, con associazioni e competizioni ufficiali e riconosciuti, anche se dopo la scomparsa di Glinski ha cominciato a cedere terreno di fronte alle forme scacchistiche più tradizionali. Ovviamente, Hexodus III è la versione per computer di questo particolarissimo gioco, e oseremmo dire anche una versione molto buona sotto il profilo dell'intelligenza artificiale. Da segnalare che il gioco possiede anche un'opzione per il multiplayer via internet, che permette di giocare con altre persone online. Non sarà l'opzione più sfruttata nel suo genere, ma se doveste appassionarvi a questo gioco e trovare un avversario molto lontano, potrete anche colmare la distanza. Per tutti gli amanti degli scacchi, un giro sulla scacchiera a sei lati di Hexodus Chess III resta comunque consigliato in ogni caso.

È UN GIOCO DI SCACCHI e la scacchiera è esagonale... non sapremmo dirvi altro neanche sotto tortura.

Yucata'

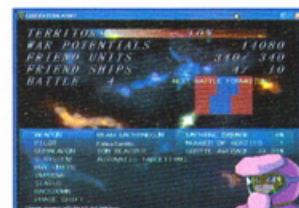
Un'altra versione binaria di un gioco da tavolo (non è colpa nostra se sono gli strategici per eccellenza), **Yucata'** è un gioco per 1-4 giocatori, che in questo caso possono essere gestite anche da routines di intelligenza artificiale. Ogni giocatore possiede una mano di sette carte, due delle quali speciali, e deve utilizzarle per fare avanzare la propria pedina sul tabellone. Il movimento corrisponde al numero della carta giocata, nel caso delle prime cinque, e l'obiettivo è quello di raccogliere pietre benevole (quelle chiare) e obbligare gli avversari a raccogliere le altre. Il gioco è tutto qui, ma la componente strategica non è affatto trascurabile, così come il contorno grafico (ci sono vari set tra cui scegliere) e sonoro, che accompagna tutto sommato gradevolmente tra una mossa e l'altra. Qualche partita di sperimentazione è praticamente obbligatoria per assimilare il meccanismo, ma tutto sommato **Yucata'** non è affatto difficile e saprà mettere piacevolmente alla prova le vostre capacità strategiche.

SEMBRA NOIOSO, ma dopotutto nel mondo c'è perfino chi gioca a bridge. Se volete un gioco da tavolo meno lento della media questo fa per voi

Liberation Army

I CONTROLLI

MOUSE - *Movimento cursore*
MOUSE DESTRO - *Mostra cursore*
MOUSE SINISTRO - *Selezione/conferma*
SPAZIO - *Abilità speciale nave selezionata*
FRECCE DIREZIONALI - *Movimento*
S - *Arma primaria*
W - *Ordini*
V - *Supporto on/off*
A - *Arma speciale*
D - *Blocca direzione*
Q - *Cambio inquadratura*

LA FASE DI combattimento può sembrare confusionaria, ma scegliere come attaccare e quando richiede molto più ragionamento di quanto crediate.

Pianificazione e azione pura compongono la struttura di **Liberation Army**, interessante misto tra azione e strategia arrivato direttamente dal Giappone. Il gioco si compone di varie battaglie, divise a loro volta in due fasi. La prima di queste è la fase di armamento, in cui non ci sono limiti di tempo per scegliere la composizione della nostra armata nello scontro imminente, riparando, rifornendo o potenziando le nostre navi, o anche comprandone di nuove. Una volta effettuate tutte le scelte e data la conferma, il gioco diventa praticamente uno sparatutto dove stelle e pianeti fanno da sfondo agli scontri, reminiscenti di anime come Gundam per stile e proporzioni del conflitto.

Anche in questa fase tutta azione, la strategia non passa mai in secondo piano a causa della possibilità (e spesso della necessità) di impartire ordini alle proprie forze, finché lo scontro non si conclude con l'eliminazione o la ritirata di una delle due fazioni. Il bello di **Liberation Army** è che la difficoltà è calibrata molto bene e che i primi scontri sono solo a prima vista facili. In realtà le prime battaglie fanno solo le veci di tutorial, e nei livelli avanzati entrano in gioco molti fattori che rendono le cose molto più difficili di quanto non sembrino. Le armi disponibili sono molte e rendono anche la fase statica molto importante e profonda, così come gli scontri diretti che possono prendere pieghe molto diverse a seconda delle decisioni del giocatore. Senza dimenticare che tutto quanto è reso in maniera molto piacevole, anche per lo stile che si ispira efficacemente alle space opera giapponesi, come il già citato Gundam. Anche se l'impatto potrà essere difficile non demordete, **Liberation Army** nasconde veramente molta sostanza pronta a essere gustata a fondo dagli strateghi più pazienti.

Wizard's Quest

A DISPETTO dell'aspetto semplicistico, Wizard's Quest è uno strategico di tutto rispetto. Basta una mossa ben fatta a mandare all'aria i piani di un altro giocatore.

Altro gioco da tavolo trasportato su computer, Wizard's Quest è un titolo molto semplice ma non per questo privo di raffinatezze strategiche. Combattendo su una mappa stilizzata, i giocatori devono imporre la propria supremazia muovendo uomini, eroi o stregoni. A complicare movimenti, strategie, scontri, c'è un vero e proprio affollamento di variabili, a cominciare dalle pedine rappresentanti orchi, draghi e maghi, controllate dall'intelligenza artificiale. Lo scopo finale è semplicemente quello di recuperare i tesori nascosti (tre per ogni giocatore) nascosti sulla mappa, con l'ovvia conseguenza che alleanze informali e tradimenti si sprecano durante una qualsiasi partita. In virtù delle diverse pedine che è possibile schierare, anche la fase iniziale di divisione e occupazione del territorio, e della conseguente distribuzione delle proprie forze, assume un ruolo fondamentale. Come detto Wizard's Quest non diventa mai intricato al punto da risultare troppo pesante, e la possibilità di giocare insieme ad altri giocatori umani (fino a un massimo di sei) è una piccola finezza di questo valido strategico.

Thermonuclear Domination

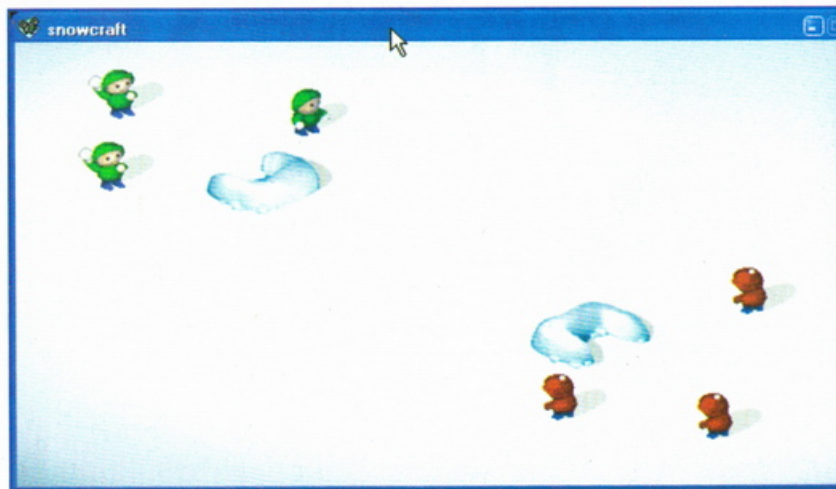
Thermonuclear Domination è un titolo rilasciato prima come shareware, e diventato solo successivamente freeware. Proprio come suggerisce il titolo, il tema è una "simpatica" guerra nucleare, in cui dovremo raggiungere il predominio colpendo le postazioni nemiche con le nostre testate (intendiamo i missili, non attacchi fisici poco ortodossi). Il gioco va avanti a turni, e tutto quello che bisogna fare per lanciare un missile è determinarne il raggio e l'angolazione della traiettoria. Le postazioni strategiche di ogni fazione sono tante e vanno da città, silos, fabbriche e anche sottomarini. Per eliminare un nemico non è indispensabile distruggere tutte le sue installazioni, ma solamente distruggere il suo quartier generale, situato in una città segreta. Il concetto è insomma semplice che più semplice non si può, ma l'alto ritmo di gioco rende una partita a Thermonuclear Domination un'esperienza veloce e gratificante. Prestate grande attenzione in fase di configurazione, visto che i parametri in gioco sono tanti. Oltre al numero di unità in gioco e alla mappa, è infatti possibile determinare da chi è controllato ogni giocatore (gli smile tristi indicano un giocatore automatizzato, quelli felici un giocatore umano), ma soprattutto la mira degli avversari controllati dal computer. Questo fattore è il numero vicino alla faccina, ed è inversamente proporzionale all'abilità. Per fare un esempio, impostate zero e il computer colpirà sempre. Non siamo di certo di fronte allo strategico più profondo del globo, ma una partita veloce a TD è l'ideale quando il tempo o la voglia di impegnarsi scarseggiano.

ECCO UN BEL GIOCO ideale per una partitella tra amici o le pause pranzo... veloce e cattivo quanto basta.

SE AVETE DIFFICOLTÀ a lanciare missili, controllate la postazione selezionata: non tutte possono lanciarne.

Snowcraft

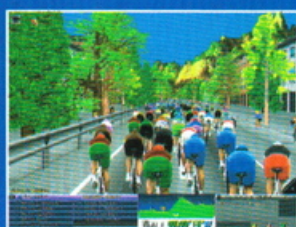
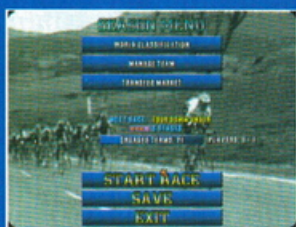
Con l'aggiunta di **Snowcraft**, si completa idealmente questa pagina di giochi adatti alla classica partitella, veloci veloci al punto che non gli si può dire di no. **Snowcraft** è tanto minimalista e semplice quanto magnetico, come avrete modo di provare sulla vostra pelle. Anche se il gioco è fondamentalmente di azione (si tratta di colpire gli avversari con delle palle di neve evitando al contempo le loro), abbiamo scelto di classificare **Snowcraft** come strategico per l'importanza di spostare i membri della propria squadra e dosare la potenza dei colpi. Action, strategico o via di mezzo, il gioco non ha una vera e propria meccanica di gioco sviluppata al punto di entrare a forza in un genere, risultando un vero e proprio jolly. Il livello di difficoltà cresce a dismisura di livello in livello, con "nemici" sempre più numerosi, precisi e svelti, a ulteriore testimonianza che non è certo questo il gioco che vi impegnerà per un pomeriggio. Se avete qualche minuto che vi avanza o sentite semplicemente il bisogno di distrarvi, **Snowcraft** è semplicemente perfetto per questo… macinare qualche minuto con questo gioco è semplice quanto tirare una palla di neve.

AZIONE, STRATEGIA, non importa la definizione: Snowcraft sfugge a tutte le classificazioni e offre solo divertimento in una veste minimalista. Giocateci e scoprirete che è il gioco perfetto da inviare agli amici a Natale.

Super Tour 3

Tornando molto indietro nella storia dei videogiochi, appare evidente come i titoli manageriali siano stati quasi sempre legati a un solo sport: il calcio. Dopo tantissimi anni questa tendenza non sembra scemare e tende anzi a rinforzarsi sempre di più, con i vari Scudetto o Total Club Manager a sollevare le masse degli allenatori digitali. È dal freeware che arriva invece una delle poche alternative per chi il pallone vorrebbe prenderlo a calci (nel senso dispregiativo del termine). Super Tour 3 è la degna conclusione di una serie realizzata da un'unica persona, che si propone di simulare in maniera convincente la gestione di un'intera squadra di ciclisti.

Lo scopo è ovviamente quello di tagliare il traguardo per primi, e anche se l'azione è vissuta in tempo reale, servono grande attenzione e una buona strategia a lungo termine per non esaurire le forze prima del tempo ed essere risucchiati inesorabilmente dal gruppo. Oltre a gareggiare in tre delle competizioni più famose del settore, tra le quali figura anche il Giro d'Italia, è possibile gestire perfino acquisti e qualifiche prima della vera stagione. Durante una gara, il compito del giocatore è impartire ordini ai membri della squadra selezionata: alcuni esempi sono andare all'attacco, guidare il gruppo (o tentare di farlo), o inseguire un avversario, opzione utile per evitare che qualcuno si involi in fuga solitaria.

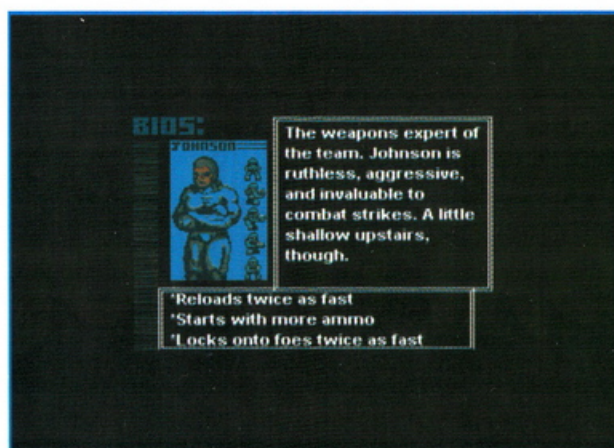
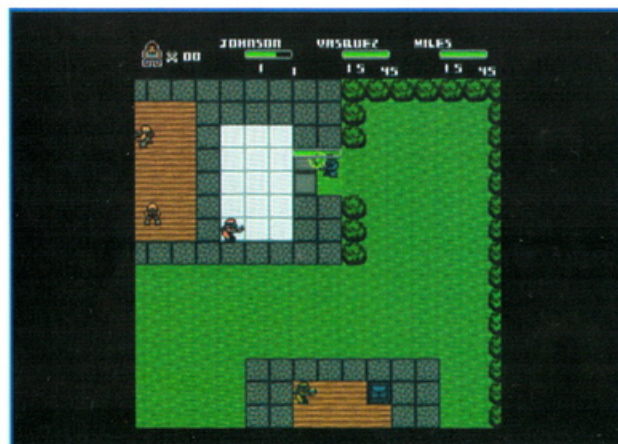
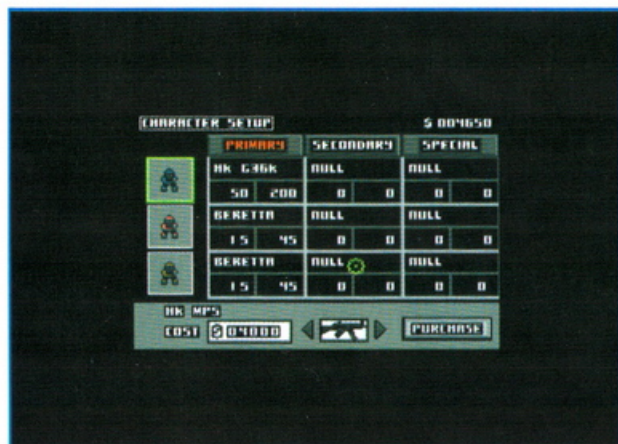
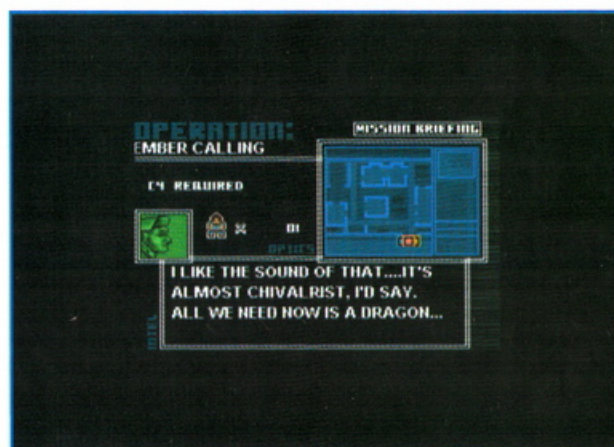
Naturalmente non è possibile andare sempre al massimo, e infatti bisogna anche tenere conto dell'energia a disposizione e della sete, fattori che si possono tenere sotto controllo anche grazie alle classiche borracce, comunque molto limitate. Le strategie di squadra sono fondamentali a proposito della vittoria finale, e infatti è anche possibile trascinare o seguire altri membri del team per non fargli perdere contatto. Graficamente il gioco regge bene anche se non splende, per forza di cose, di fronte a titoli a prezzo pieno (comunque Tour de France della Konami non andava molto oltre in termini di resa visiva). Super Tour 3 fa però il suo lavoro molto bene anche da questo punto di vista, completando a dovere una parte gestionale del tutto credibile e curata. Considerando la necessità di cambiare strategia e adattarsi alle diverse conformazioni del terreno che caratterizzano ogni gara, questo è un titolo in grado di intrattenere per parecchio tempo i manager più incalliti, e con pieno merito, anche perché l'IA che gestisce gli avversari non è affatto da sottovalutare.

ANCHE I MENU di Super Tour 3 sono curati con un'attenzione al dettaglio che non sfigurerebbe in molti titoli full-price.

NON SOLO GARE, ma anche management del team in Super Tour 3. Difficilmente troverete in circolazione un gestionale freeware più curato di questo.

I CONTROLLI

MOUSE SINISTRO - *Conferma*
MOUSE DESTRO - *Cancella*
ESC - *Menu*
SPAZIO - *Interfaccia inferiore on/off*
P - *Pausa*
+, - - *Seleziona ciclista precedente/successivo*
TAB - *Ciclista attuale*
A - *Attacco*
Z - *Rallentamento*
F10 - *Dettaglio grafico*

Tango Strike

Prendete il vostro titolo preferito tra Ghost Recon, Rainbow Six e simili, aggiungete un pizzico di Metal Gear Solid (compreso lo stile "codec" per le comunicazioni) e mettete il tutto in 2D, con una grafica un po' spartana ma funzionale. Avete appena ottenuto **Tango Strike**, un gioco che si sforza (riuscendoci) di portare un po' di sana azione tattica sui nostri schermi pur con i suoi limitati mezzi. La base del gioco è la stessa dei giochi citati: siamo al comando di tre uomini, e già le cose si fanno interessanti visto che ognuno di loro ha caratteristiche differenti, come potenza di fuoco, velocità di ricarica o di utilizzo degli attrezzi. Tutto **Tango Strike** è molto curato, come si può intuire dal briefing che precede ogni missione, ma anche nello svolgimento delle missioni stesse. Ognuno dei sedici livelli nasconde infatti percorsi alternativi e passaggi segreti, in alcuni casi quasi indispensabili per completare felicemente un livello, o a volte solo per mettere le mani su qualche succoso extra. Gli obiettivi, che possono variare dalla distruzione di un importante punto strategico in mano ai terroristi, al classico salvataggio di alcuni ostaggi, vengono valutate in base a diversi fattori. Proprio in base a queste valutazioni, ulteriori extra diventano disponibili. Il gioco non si fa mancare tocchi di classe tipici di giochi più "grandi", come la possibilità di fare utilizzo di armi di precisione e relativi headshots (sempre in 2D, ma con un sistema molto intuitivo e comodo) o una grande varietà di armi ed equipaggiamento, da selezionare nella schermata pre-missione. Anche la gestione degli ostaggi è ben realizzata, con la possibilità di farli fermare a comando per non coinvolgerli in pericolosi scontri (a differenza dei vostri uomini, ai civili basta un solo colpo per andarsene). Una cosa che si poteva sicuramente migliorare è l'IA nemica, che fa dirigere i terroristi verso l'agente visibile più vicino senza curarsi troppo degli ostacoli, con il risultato che vedere un nemico dare testate contro il muro nel tentativo di raggiungerci non è affatto cosa rara. Concludendo, da **Tango Strike** potete aspettarvi tutto quello a cui vi hanno abituato giochi molto più blasonati, con l'unica mancanza dei poligoni e di una squadra di sviluppatori che potesse rifinire il gioco sotto tutti gli aspetti. Ma questo non è un valido motivo per impedirci di promuovere **Tango Strike** a pieni voti.

SCEGLIENDO DI visitare il quartier generale si può accedere a una grande quantità di informazioni aggiuntive, come i profili dei personaggi con tanto di abilità personali.

LE COMUNICAZIONI dal quartier generale sono palesemente ispirate al codec e allo stile grafico di Metal Gear.

I CONTROLLI

A - *Sinistra*
D - *Destra*
S - *Giù*
W - *Su*
1 - *Seleziona agente 1*
2 - *Seleziona agente 2*
3 - *Seleziona agente 3*
E - *Cambia equipaggiamento*
R - *Ricarica*
MOUSE SINISTRO - *Fuoco/Interazione*
MOUSE DESTRO - *Stop/Go ostaggi*

Cat's Eye Chaos

Cat's Eye Chaos è il classico puzzle game, dal concetto facilissimo ma altrettanto difficile da padroneggiare.

Già il primo livello non è uno scherzo, ma gli ultimi... vi facciamo fin d'ora gli auguri. il meccanismo è semplicissimo: bisogna raggruppare delle balle colorate all'interno di alcuni meccanismi, che esploderanno quando le palle saranno tutte dello stesso colore. L'unico modo per controllare la destinazione delle palle è appunto ruotare questi ingranaggi e decidere in che direzione inviare la palla di turno. Molto più semplice da giocare che da spiegare, fidatevi. Anche se siamo di fronte a un puzzle game dove il ragionamento è fondamentale, in Cat's Eye Chaos avrete bisogno anche di riflessi molto veloci e di una buona vista panoramica, soprattutto nei livelli più avanzati dove gli "ingranaggi" e le palle da gestire abbondano. Le musiche di accompagnamento sono vivaci quanto basta, è possibile scegliere le immagini che fanno da sfondo e i livelli sono in tutto quaranta, per una longevità di tutto rispetto. Come avrete capito le controindicazioni per una partita a Cat's Eye Chaos sono praticamente inesistenti, a meno che il dottore non vi abbia diagnosticato un'allergia ai buoni puzzle game.

I TEMI SELEZIONABILI per le immagini sullo sfondo vanno da Star Trek a più classici paesaggi. Ce n'è per tutti i gusti.

I CONTROLLI

MOUSE - *Cursore*
MOUSE SINISTRO - *Muovi palla*
MOUSE DESTRO - *Ruota ingranaggio*

NEI LIVELLI AVANZATI LE COSE SI COMPLICANO con passaggi raggiungibili solo da palle di un certo colore e ostacoli simili.

Truck Dismount

IL GIOCO PERMETTE ANCHE DI SEGUIRE l'azione da diversi punti di vista, per verificare meglio i danni procurati.

I CONTROLLI

ALT, ENTER - *Modalità schermo intero/finestra*
SPAZIO - *Partenza/Reset*
P - *Pausa*
1-7 - *Cambio telecamera*
ESC - *Uscita*

Dopo aver realizzato l'originale Porrasturvat, detto anche Stair Dismount in inglese, Jetro Lauha ha pensato a questo particolarissimo seguito.

Mentre nel primo titolo l'obiettivo era far cadere un omino dalle scale provocandogli più danni possibile, stavolta ci sono anche un camion, un muro e delle rampe di mezzo. La struttura è quindi semplicissima, ma i parametri da regolare nel tentativo di creare l'incidente perfetto: posizione dello sfortunato uomo/manichino, velocità del camion, presenza o meno delle due rampe ed eventualmente la loro posizione. Cosa manca? Il parabrezza del camion (che volendo potrete togliere) e la velocità di quest'ultimo. La fisica che gestisce il manichino segue il modello "rag doll" o "bambola di stracci", tanto popolare anche nei videogiochi di ultima generazione, per una riproduzione molto accurata.

Ogni parte è gestita indipendentemente e anche i danni sono gestiti separatamente per ogni arto (a ogni danno subito vedrete la parte interessata lampeggiare in rosso). Uno dei puzzle game più particolari che si siano mai visti da molto tempo a questa parte.

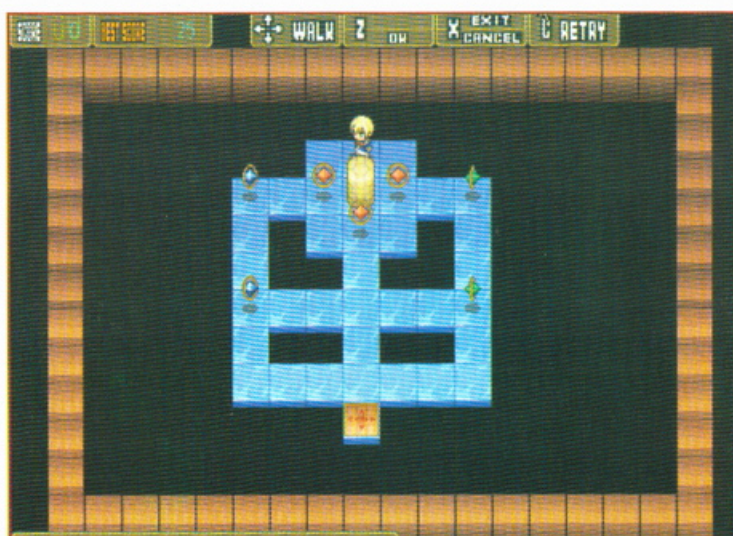
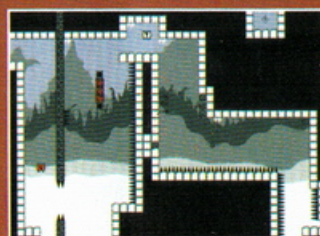
Jumper 2

Jumper 2 ha in comune più di qualche somiglianza con Dim, presentato in questo stesso numero, a partire dall'inquadratura che ci regala personaggi e livelli minimalisti nelle dimensioni (ma non nelle proporzioni relative). Il protagonista è questa volta il simpatico Ogmo, una creatura a forma di cubo che per fuggire dai suoi persecutori si affida alla sua migliore qualità: il salto. L'obiettivo è semplicemente quello di fuggire, superando tutti i livelli che ci troveremo di fronte. Proprio come in Dim, ogni livello riserva parecchi puzzle sotto forma di passaggi che andranno superati sfruttando le abilità di Ogmo, che a differenza di quanto si potrebbe pensare sono veramente numerose. Jumper 2 offre anche una grande rigiocabilità, garantita dai molti segreti sparsi per i livelli, che possono essere anche giocati più volte per completare il gioco al 100% e trovare nuovi cristalli, da utilizzare poi per sbloccare vari segreti. Questo, nel caso se vi rimarrà la voglia di ritentare, dato che Jumper 2 è abbastanza difficile e presenta numerosi passaggi da ripetere più e più volte, fino a riuscire perfettamente nelle manovre richieste. Ma se un po' di sfida non vi dà fastidio...

I CONTROLLI

FRECCIA SU - *Salto*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA GIÙ - *Accucciamento*
ESC - *Menu*

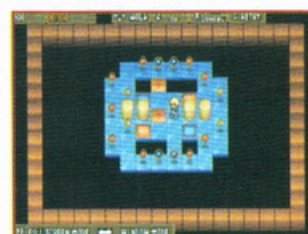
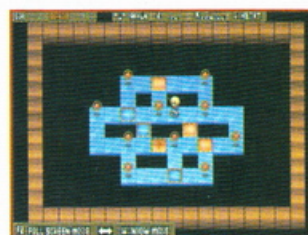
I BLOCCHI CONTRASSEGNATI dal punto interrogativo fungono da tutorial: colpiteli per ottenere preziosi consigli.

LA DIFFICOLTÀ DI JUMPER 2 schizza alle stelle dopo pochi minuti di gioco. Se cercavate un puzzle game impegnativo, l'avete appena trovato.

Stroke

I TELETRASPORTI SONO solo uno degli elementi che complicheranno ancora di più la vita in questo gioco... fatene buon uso!

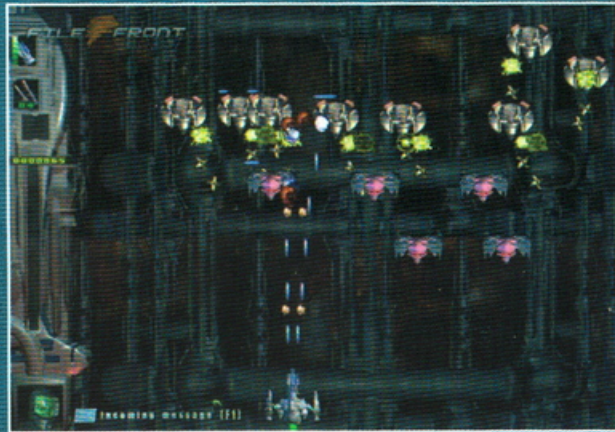
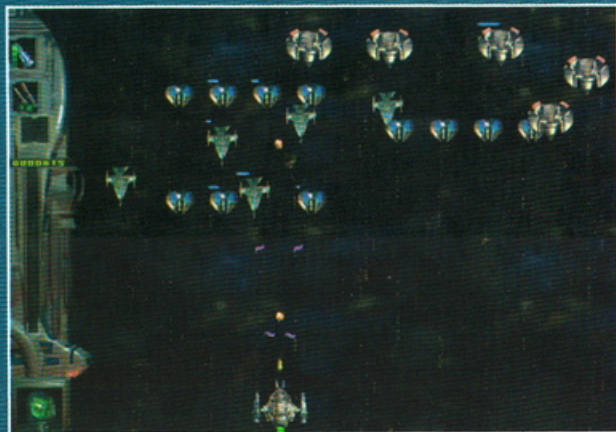
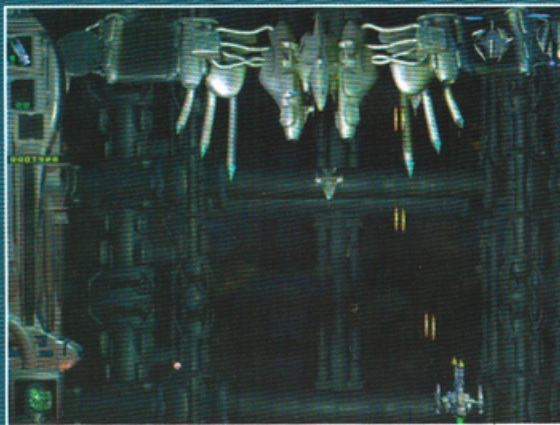
I CONTROLLI

FRECCIA SU - *Su*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
FRECCIA GIÙ - *Giù*
X - *Uscita*
C - *Ritenta*
F2 - *Schermo intero/finestra*

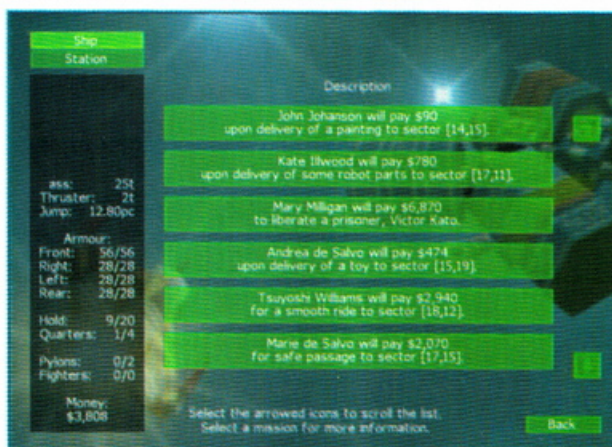
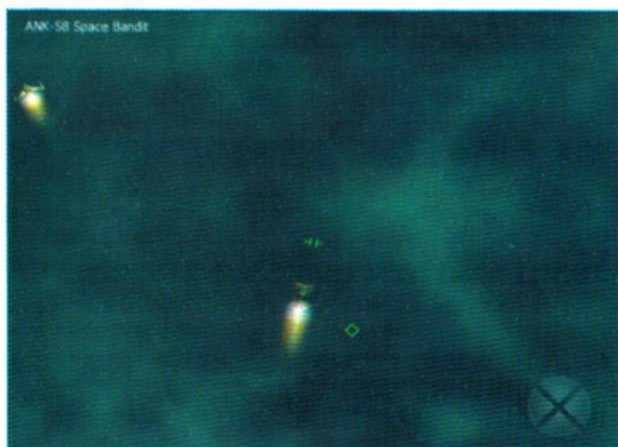
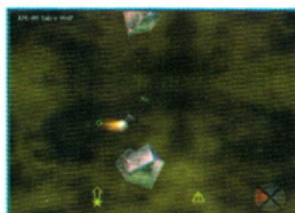
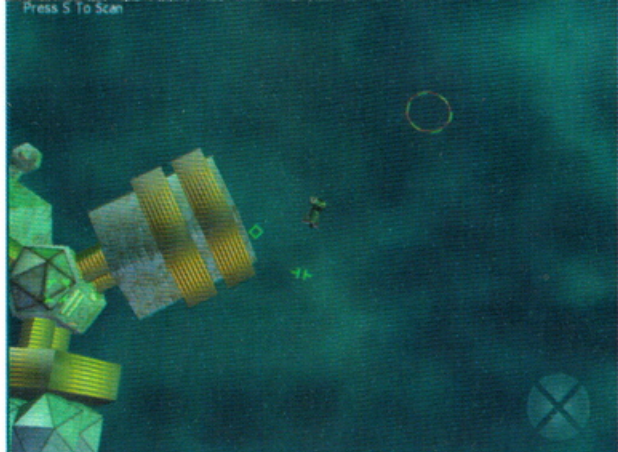
Stroke è uno dei più classici puzzle game in circolazione, dalla grafica veramente minima ma dall'idea intrigante. Lo scopo del gioco è arrivare all'uscita di ogni livello raccogliendo prima gli oggetti sparsi in giro, ma con un unico grosso inconveniente a complicare le cose: si può passare una volta sola su ogni casella, dopodiché questa cade nel vuoto. Alcuni ostacoli e caselle particolari, come teletrasporti, rendono ancora più difficile la sfida, già molto ostica di per sé. **Stroke** fa infatti parte di quella categoria di giochi dove bisogna ragionare veramente a fondo prima di azzardare una mossa, soprattutto nei livelli avanzati. La semplicità dell'interfaccia e la possibilità di ricominciare il livello in qualsiasi momento riescono comunque ad arginare molto bene l'insorgere della frustrazione. Da notare che nonostante le origini giapponesi, il poco testo del gioco è completamente in inglese e non crea problemi di comprensione. Per i più impazienti o curiosi è disponibile anche un'opzione per selezionare un livello a piacere tra le decine messe a disposizione da questo difficile puzzler.

Crusaders of Space: Open Range

L'ultimo sparatutto di questa raccolta è questo Crusaders of Space, l'unico shareware del gruppo degli shoot'em up. Prima di storcere il naso, datevi il tempo di leggere e soprattutto di provare Open Range, uno dei titoli più validi nel suo genere. L'inizio del gioco è abbastanza negli schemi, nel senso che non rimarrete sorpresi più di tanto (se non per l'impatto grafico, che ricorda addirittura i titoli dei mitici Bitmap Brothers... con le dovute proporzioni rispetto a queste leggende). Open Range non è uno sparattutto a scorrimento come sembra, ma più che altro una sorta di Space Invaders con molta più varietà. Prima di tutto ogni nemico ha la sua bella barra di energia, che richiede più o meno colpi per essere esaurita, e attacca in modo diverso: alcuni sparano singoli raggi, altri lanciano proiettili quando vengono distrutti, e così via. Allo stesso modo, la nostra astronave può recuperare vari potenziamenti dai nemici distrutti, da numerosi tipi diversi di sparo ad armature e campi di forza, oltre ai preziosissimi missili che possono tornare utili nelle situazioni più pericolose. L'astronave in dotazione è unica, ma a causa dei vari gradi di protezione è molto difficile perderla troppo presto. Nonostante lo schema semplicistico (nuovo livello, nuovi nemici con qualche aggiunta ogni tanto), Open Range attira come solo i giochi più diretti sanno fare. A ravvivare la situazione al momento giusto intervengono i boss, che non possono mancare in uno sparatutto degno di questo nome, mentre un po' di monotonia si riscontra nei fondali... che praticamente consistono in un unico campo stellato. Non che la cosa si noti troppo... pochi secondi e vi accorgerete di come la grande quantità di esplosioni, nemici e proiettili arrivi anche a riempire lo schermo. A proposito degli scontri con i boss, dimenticatevi pure il tasto dei missili visto che questi (per aggiungere un po' di difficoltà) vi verranno tolti appena prima dello scontro... sì, questi sviluppatori sono proprio sadici a volte. Non sarà lo sparatutto più complicato del mondo, né il più innovativo, ma Crusaders of Space merita almeno un giro per i suoi dieci livelli di prova. Divertitevi e poi fate i vostri calcoli.

L'INIZIO "LENTO" di Open Range può essere ingannevole. Spazzate via quei nemici e insistete un po', avrete tutta la sfida che volete!

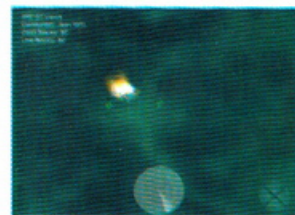
ESPLOSIONI E proiettili sono forse perfino troppo vistosi. Facile perdere di vista un proiettile nemico in mezzo a tutto questo marasma.

I CONTROLLI

- FRECCIA DESTRA - *Destra*
- FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*
- SHIFT - *Fuoco*
- SPAZIO - *Missili*
- F1 - *Leggi messaggio*

GROSSI, CATTIVI E BENE ARMATI. I boss di fine livello hanno degni rappresentanti anche in Crusaders of Space.

LA MAPPA dell'universo è un unico grande punto interrogativo all'inizio del gioco... esplorate gente, esplorate.

LE STAZIONI spaziali offrono molte missioni "a tema". Siete dei cacciatori di taglie e volete stanare qualche criminale? Il penitenziario o la stazione di polizia più vicini vi offriranno una comoda lista di nemici pubblici.

Flatspace

Uno spazio in due dimensioni secondo voi sarebbe ugualmente ampio, sconfinato, misterioso come quello reale? Secondo gli sviluppatori di **Flatspace** sì, e questo gioco ne è la conferma. **Flatspace** parte dallo stesso principio di Elite, vecchio gioco di esplorazione e combattimento spaziale, e fa parte di una categoria spesso chiamata "freelance", dove la libertà d'azione è tutto. **Flatspace** permette di scegliere tra pochissimi parametri (modalità di gioco, nome e carriera) prima di lanciarvi nello spazio profondo, dove chiunque può essere un nemico letale. I luoghi sono sempre gli stessi, l'interazione che si può avere con essi no. La semplice scelta della carriera determina quale astronave vi troverete in mano e le più immediate fonti di guadagno: un pirata spaziale sarà autosufficiente ma non potrà competere in quanto a equipaggiamento con un poliziotto (con tanto di sirene montate sullo scafo), mentre un mercante avrà a disposizione parecchio spazio nella stiva ma poco o niente in quanto ad armamenti. Niente impedisce però di vendere i propri averi e cambiare mestiere, neanche nel profondo dello spazio. Ogni stazione, penitenziario o città spaziale offre infatti tanti armamenti, navi, membri dell'equipaggio e missioni tra cui scegliere, e le possibilità sono infinite. I controlli sono anche molto semplici e visualizzabili in qualsiasi momento sullo schermo con il tasto F1, anche se il combattimento è tutt'altro che uno scherzo. Il nostro consiglio, per non perdervi immediatamente nel convincente e sterminato universo di **Flatspace**, è scegliere all'inizio carriere molto semplici, come il poliziotto o il mercante. La sperimentazione è comunque liberissima e la versione demo del gioco non presenta limitazioni tali da rovinare l'esperienza di gioco.

SCEGLIENDO DI visitare il quartier generale si può accedere a una grande quantità di informazioni aggiuntive, come i profili dei personaggi con tanto di abilità personali.

I CONTROLLI

*Non fatevi spaventare dalla lista, i controlli di **Flatspace** sono semplicissimi. Però sono veramente tanti, e proprio per questo vi presentiamo questa comoda lista integrale da consultare mentre vagate per lo spazio...*

- F1 - *Lista comandi*
- ESC - *Stato*
- FRECCIA SINISTRA - *Rotazione a sinistra*
- FRECCIA DESTRA - *Rotazione a destra*
- MOUSE SINISTRO - *Fuoco/Lancia missile*
- MOUSE DESTRO - *Accelerazione (doppio click per velocità costante)*
- MOUSE CENTRO - *Raggio trattore (o tasto destro + shift destro)*
- O - *Ordine di sparare*
- X - *Torrette attivate*
- L - *Lancio navicelle*
- M - *Arma/disarma missile*
- E - *Contromisure elettroniche*
- T - *Aggancia bersaglio più vicino*
- Y - *Aggancia nemico più vicino*
- B - *Aggancia base più vicina*
- S - *Scan del bersaglio*
- BARRA SPAZIO - *Mappa galattica*
- H - *Attiva iperspazio (salto alla destinazione selezionata sulla mappa)*
- L - *Legenda mappa*
- R - *Apri comunicazioni radio*
- D - *Attracco (dopo aver ricevuto permesso)*
- I - *Attiva/disattiva sirene (solo se in dotazione)*
- A - *Attiva/disattiva allarme*
- J - *Lancia capsula di salvataggio*

Taskforce

Se non avete mai giocato quel capolavoro che risponde al nome di X-Com, siete comunque sulla buona strada con Taskforce.

Questo strategico è infatti ispirato abbastanza direttamente a questa pietra miliare della strategia, anche se qui temi e nemici sono abbastanza differenti.

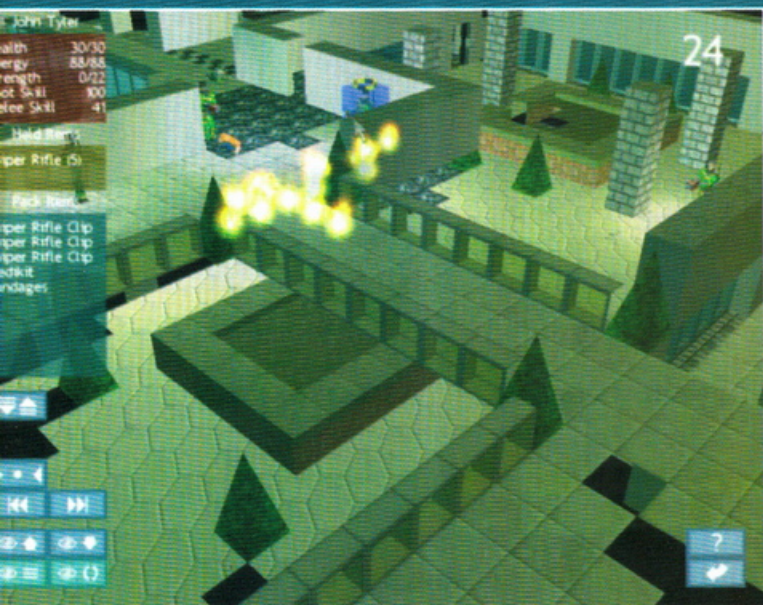
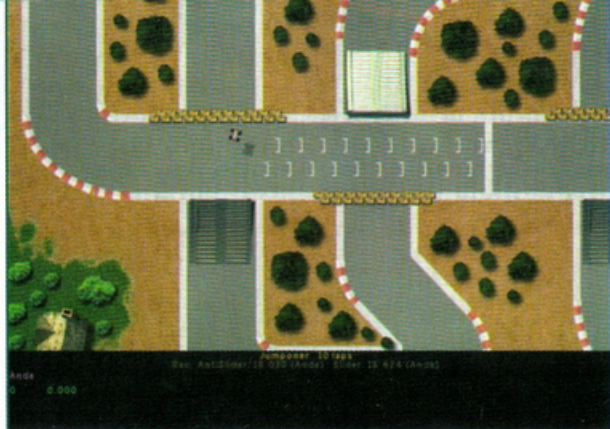
Il cuore del gioco ruota però sempre intorno a una taskforce internazionale, chiamata... appunto Taskforce in questo caso. Le missioni, trenta in totale tra livelli di addestramento e operazioni vere e proprie, si svolgono in ambienti 3D strutturati su più livelli, dove gli uomini scelti vanno mossi a turno per intercettare e mettere fuori combattimento i nemici. Anche se il gioco concede qualcosa sotto il punto di vista grafico, riserva parecchie belle sorprese in altri campi.

Alcune missioni prima di tutto si svolgono ogni volta in maniera differente, con mappe generate a caso o punti di partenza e obiettivi differenti. La componente strategica è fortissima grazie al calcolo preciso delle linee di tiro e degli ostacoli su di esse, nonché delle fonti di luce e dei rumori prodotti dai nemici.

Come in X-Com, anche i danni sono distribuiti in differenti zone del corpo e la storia gioca una sua parte importante, accompagnando efficacemente il giocatore di missione in missione. La grande varietà di equipaggiamenti e caratteristiche degli uomini aggiunge anche un pizzico di pianificazione iniziale a ogni missione, per un risultato finale meritevole almeno della prova. Considerando che la strategia a turni è un genere abbastanza raro (oscurato dal suo stretto parente realtime), Taskforce è consigliato senza riserve a chi è sempre in cerca di nuovi titoli appartenenti a questa categoria.

Se fosse freeware sarebbe perfetto, ma anche così una prova su strada per valutare l'acquisto è tra il meglio che si possa pensare di trovare in circolazione.

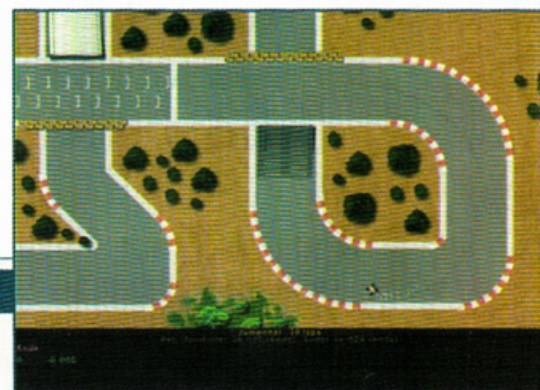
IL FEELING DI X-COM c'è tutto, anche se Taskforce non si limita alla copia spudorata di questo grande classico... ed è più di quanto molti titoli più blasonati in circolazione si sforzino di fare.

IL MOTORE GRAFICO NON FA MIRACOLI ma gestisce bene livelli complessi e funzionali al gioco, senza troppe difficoltà.

SE AVETE DUBBI sulla possibilità di raggruppare molti amici davanti al computer, sappiate che Turbo Sliders comprende un'utile funzione di elenco delle sessioni disponibili.

NELLE COMUNITÀ di Turbo Sliders cominciano a diffondersi iniziative come tornei e competizioni varie, un altro punto a favore di questo ottimo gioco.

Turbo Sliders

Molti titoli nascono come shareware e diventano poi, dopo qualche tempo dalla loro uscita, grandiosi giochi freeware. **Turbo Sliders** è l'esempio opposto, un gioco nato originariamente per hobby che ha poi fatto il salto diventando shareware (ma molto meritevole e a pochissimo prezzo). L'idea di base è molto semplice è può essere considerata la stessa di Generally (presentato in questa stessa raccolta): una gara tra più giocatori o bot su varie piste e macchine. Ma allora dove sono le differenze? Non sono molte, ma tutte sostanziali. Quella che si nota di più, e di cui si sente maggiormente la mancanza in Generally (non per niente gli utenti la chiedono da tempo a gran voce) è il gioco online, presente in **Turbo Sliders** e a quanto pare perfettamente funzionante. Organizzare e hostare una sessione di gioco non è infatti un'impresa ardua, grazie anche alla semplicità dei settagli, un vero plus che da solo vale il prezzo richiesto, anche perché il numero di giocatori in contemporanea arriva alla ragguardevole cifra di venti. Sotto altri punti di vista, **Turbo Sliders** è ancora abbastanza spartano, ma la cosa è perfettamente comprensibile se si considera che la versione finale del gioco è attualmente nelle fasi finali di completamento. Grafica e sonoro sono infatti molto spartani, così come il numero di vetture che si riduce solamente a quattro. Fortunatamente **Turbo Sliders** è anche ampiamente configurabile, e nelle comunità che si vanno formando non mancano vari mod, molto semplici da applicare, dai diversi effetti. Il controllo delle macchine e il feeling che queste trasmettono è identico a quello di Generally, con la sbandata che rappresenta una componente fondamentale del gameplay, ma come il team stesso afferma, le cose da migliorare sono molte… e la quota di registrazione pagata dagli utenti servirà proprio a finanziare lo sviluppo ulteriore di **Turbo Sliders**. Su questo shareware non abbiamo altro da dirvi, sappiate solo che la registrazione costerà appena 19.95 dollari (un'inezia rispetto ad altri shareware molto più pretenziosi) e che dopo averlo provato saremo probabilmente tra i primi a sottoscriverla. Provatelo assolutamente, difficilmente troverete giochi online così avvincenti e funzionali in circolazione.

IL LIVELLO DI ZOOM può essere deciso a piacimento. Portandolo al minimo si sacrifica qualcosa a livello di dettaglio, ma si ottiene una migliore panoramica del circuito.

I CONTROLLI

T - *Scrivi messaggio*
TAB - *Statistiche*

GIOCATORE 1
FRECCIA SU - *Acceleratore*
FRECCIA GIÙ - *Freno*
FRECCIA DESTRA - *Destra*
FRECCIA SINISTRA - *Sinistra*

GIOCATORE 2
W - *Acceleratore*
S - *Freno*
D - *Destra*
A - *Sinistra*

GIOCATORE 3
I - *Acceleratore*
K - *Freno*
L - *Destra*
J - *Sinistra*

GIOCATORE 4
8 (TASTIERINO) - *Acceleratore*
5 (TASTIERINO) - *Freno*
6 (TASTIERINO) - *Destra*
4 (TASTIERINO) - *Sinistra*

IMPORTANTE: Istruzioni per l'uso

Cliccando sul tasto Installa dall'intefaccia del CD, verrà creata una cartella di file sul vostro computer. Per far partire il gioco, dovrete cercare il file eseguibile in questa cartella e lanciarlo.

PCGW Contest

Benvenuti a uno dei concorsi più facili a cui vi capiterà mai di partecipare in vita vostra. Non vogliamo tenervi troppo sulle spine: per aggiudicarvi uno dei cinque giochi PC in palio vi basterà rispondere alla domanda in basso e seguire le indicazioni. Buona fortuna!

Quale di queste è una casata disponibile in Rome: Total War?

Risposte:

- **A** - Giuglii
- **B** - Sciiti
- **C** - Bruti
- **D** - Grunt

Inviate le vostre risposte a:
PCGW - Magic Press
Via Cancelliera, 60 - 00040 Ariccia (Roma)
e-mail: pcgw@magicpress.it

I primi 5 lettori che risponderanno esattamente a questa domanda vinceranno un gioco per PC!

I premi verranno equamente divisi tra lettere ed e-mail. Non verranno prese in considerazione partecipazioni prive di dati (nome, cognome, indirizzo).

HALO 2
10 pagine di recensione
10 pagine di soluzione
4,50 EURO
IN EDICOLA
XBOX
GAMES WORLD
XBOX GAMES WORLD
INDIPENDENTE NON UFFICIALE